小学館のコロタン文庫㉞

まんがのかき方全百科

監修／藤子不二雄



まんがを読みながら、まんがに強くなる決定版まんが百科!!

小学館のコロタン文庫



●ドラえもん全百科●

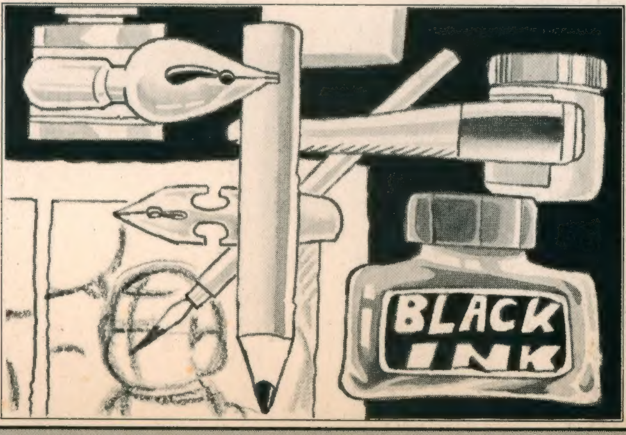


タイムマシン、タケコプターなど、ドラえもんのひみつ道具が４００ものっているよ!!

まんがのかき方全百科（オール）

監修／藤子不二雄

構成・執筆／方倉陽二



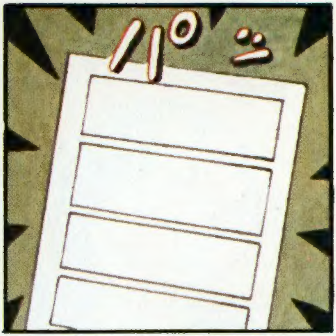
まんがのかき方全百科

監修／藤子不二雄　構成・執筆／方倉陽二




ファ〜〜ッ
ちょっとひと眠りするかな……。
ゴロン
三時間ぐらいで起きよう……。
ス〜ス〜


ムックリ
キョロキョロ
やあ！
きみたち知ってるかい。まんがのできあがるまで。
教えようか。
タイムテレビで……。
スイッチオン！





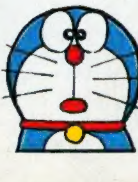




藤子先生（左・藤本先生、右・安孫子先生）



つぎは、下がき……。





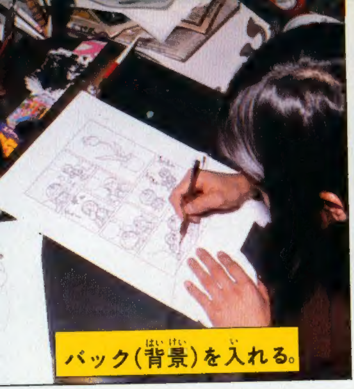

チーフ・アシスタントに、細かい指示を出す…。






藤子スタジオには、こんなにアシスタントの人がいるのだ。


静かに、仕事をしているところです。


バック(背景)を入れる。


ペン入れ


スクリーントーンをはってできあがり。


ホワイトをかける。




カラー原稿のときは、彩色するんだよ。


こうして本になるんだよ。
えっ。
本になったあとの原稿は、どうなるのかな？
心配だなあ。
未来をのぞいてみよう……。
ホーッ。スタジオのロッカーに、全部しまっておくんだって。



今日もてつ夜で、全国の読者のためにがんばるぞ!

まんがをかこう




ハハハ
おもしろいな！
…………
チェッ！
もう
終わりか。
もっといっぱい
読みたいなあ。
パタン
なにか、
よい考えは
ないかな？
そうだ、
自分で
まんがを
かけば
いいんだ！
ポン


サッ
さあ、けっさくまんがをかくぞ！
しかし……。
ポトッ
どうやってまんがをかくんだろう。？？？困ったな！
きみ！知ってる？ねえ！
そうだ。ドラえもんに、きいてみよう。なにかわかるかも…。


ハハハ
かんたん、
かんたん。
まず、
白い紙を
用意して
……。
紙に
鉛筆で
下がきを
する。
それを、
ペンで
仕上げれば
いいんだ。
サラ
サラ
ね！
どうだい、
かんたんだろ。
エヘン
そんなこと
赤ちゃんでも
知っているよ。


具体的にどうするか、聞きたかったんだけどなあ、ボク！
ドラえもんじゃーだめか！
サヨナラ
まて！そんなことはない。
ドタン
このドラえもんに不可能はありえないのだ！
それではさっそく教えてください、
まんがのかき方を!!
えーっとね、……………まんがは……。



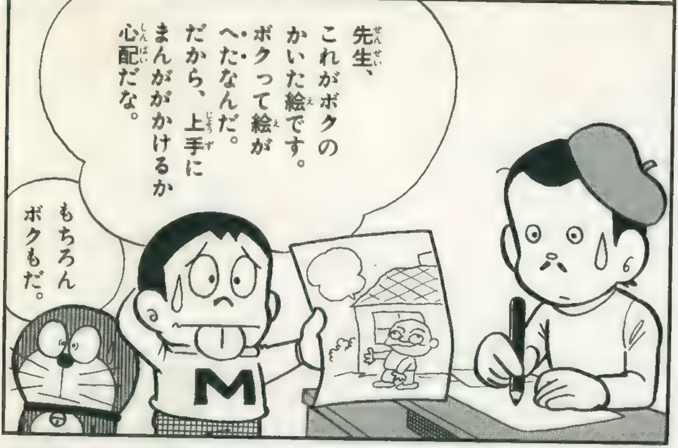
ボクがまんがに出ているということは、まんがにかかれている！つまりボクは、かかれるベテランなのだ。
しかし、かいているのはボクではないが、かかれているのはボクで………。
かくこととかかれることは…、…………ムニャ、ムニャ、…………。
なあんだ、結局知らないんじゃないか。
まあ、まあ、こまかいことは気にせず、まんがに親しもうよ！
ボクがいいもの出してあげるからさ。

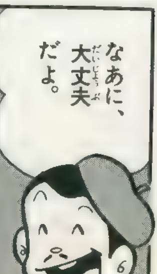

ムニ〜ッ
この人、だれ？
ボク…。
まんがのコーチだよ。

さあ、
始めますよ。
まんがを
読みながら、
まんががかけるようになる
楽しいまんがのかき方だよ。
読み始める前に、
トイレにいって心を落ちつけ
君の頭脳をふる回転させて、
楽しくまんがを勉強しよう！



はじめは、かんたんな絵で十分





「絵がへただから、まんがはかけない」なんて、思っている人は、いないかな。はじめは誰だって、へたなんだ。そんなこと気にせず、まんがの勉強をしよう。本当だよ！


たとえば、私の顔をかくのに、無理して右のようにかかずともよいのです。この顔でも、私とわかればよい。いきなり、まんが家になるのではないのですから、へたでもいいのです。
なるほど。
どんなに絵がへたな人でも、丸はかけるね。
それから点・点もかけるね。
もちろん直線も引けるよね。
これを合わせると、ほうらりっぱな顔がかけただろ。

絵がへただから、まんがかけないということはないのです。

もちろん、何がかいてあるかわからない絵ではダメですが、へたな絵でも何がかいてあるかわかれば十分です。

絵はかいているうちに、だんだんとうまくなっていきます。

それでは、下の実例を見てください。



実例　こんな絵でも、まんがになります。





〔まとめ〕

はじめは、まんがの勉強だから、絵はへただでもかまわない。

誰でも、練習すればするほど絵はうまくなります。自分の思うとおりに、何でもかいてみよう。

はじめは何がかいてあるか、わかる絵であれば十分です。

●笑い顔●



どちらも笑っているとわかる

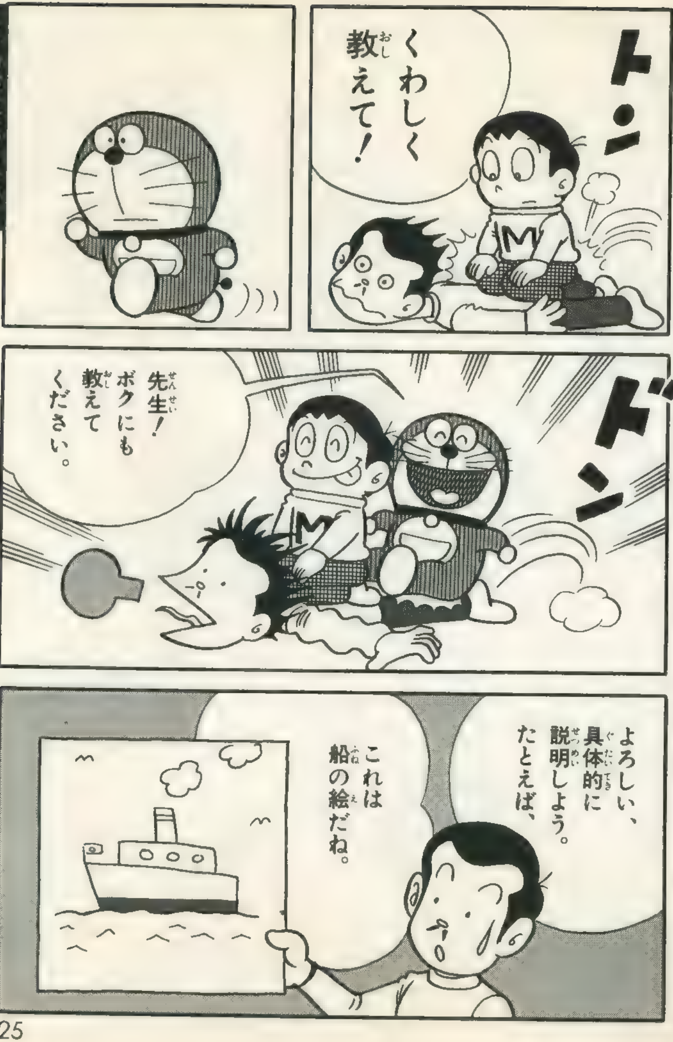
まんがは、アイデアが必要




まんがなんて、かんたんにかけるもんですね。ハハハハ はい、このとおり。
タラ〜
先生!? どうしたのですか?
なんじゃあ こりゃ〜。全然、
まんがになっていないじゃあないか！
アレ
こういうのはただのらくがきという。まんがとはいわないのだよ！
だってかんたんにかいていいっていったじゃないの、先生。


まんがは、かんたんな絵でよい。
しかし、ただ絵をかいただけでは、まんがとはいわずらくがきというんだ。
たとえ、うまい絵でもらくがきは、らくがきなんである。
まんがじゃあないいんだ。
なあんだ、そうするとぼくたちはらくがき家なんだね。
ただの絵がらくがきで、まんがはただの絵だけではないのか……。
なるほど！


コラッ！
ダッ
まてー。
あっ そうだ。
ピタ
？
まんがと ただの絵と、どこが ちがうの 先生！


トン
くわしく教えて!
ドン
先生! ボクにも教えてください。
よろしい、具体的に説明しよう。たとえば、
これは船の絵だね。


これはまんがですか？
いいえ。
つぎに、この船の絵はどうですか。
ぷっ、船が浮き袋をしている。
前の絵はただの絵で、
この絵はまんがになっていますね。





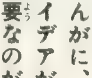
①の絵と②の絵のちがいがわかるかな。①はただの船の絵。②は船が浮き袋をしている。へんだね。

つまり絵をかいた人がこうすれば、これを見た人はおもしろがるだろうと考えてかいたのだ。

おもしろくしようと考えることを、「アイデア」という。つまり、②の絵には、「アイデア」があるんだ。


アイデアがなくては、まんがはかけないんだよ!
まんがって、そんなにアイデアが必要なの?
たとえば、会話に例をとってみよう。きみは言葉を知っているね。
バ…バ…バカにするな!
でも、いくら言葉を多く知っていても、意味のない言葉を続けたのでは会話はできないよ。
ことば





まんがも同じである。会話をするのに、言葉が必要なように、まんがには絵が必要です。しかし、意味のない言葉の集まりでは、会話ができないように、アイデアのない絵は、まんがにならないのです。

まんがには、アイデアが絶対必要なのです。



〔まとめ〕

まんがには、アイデアが必要である。

絵だけでは、どんなにりっぱな絵でもそれを「まんが」とはいわない。

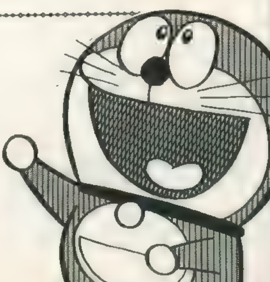
まんが ＝ **絵** ＋ **アイデア**

アイデアを絵であらわすのが、まんがである。

もちろんアイデアだけでも、まんがとはいわない。絵もアイデアも、どちらも同じぐらいたいせつである。どちらか一方が欠けると、それはまんがにはならない。



まんがは、シーソーと同じだ。アイデアと絵のどちらか一方が欠けると、一人でシーソーにのっているようなものだ。



アイデアってなんなの?


そうか、
まんがには
アイデアが
必要なのか。
アイデア
アイデア
アイデア
……。
う〜ん
むずかし
いなあ。
アイデア
……
アイデア…。
……
ところで、
アイデアって
なんだろう。


「アイデア」って、なんですか。教えてください。
君は、イタズラをしたことがあるかね？
エヘン！こう見えてもボクは、イタズラの天才なんだから。
天才
イタズラ
そうか、それなら。
たとえば人が歩いていて穴に落ちたとき、君はそれをイタズラというかね。
ズボ
いいえ！それは偶然で、「イタズラ」ではありません！


そうだね。イタズラをするために、穴を掘ったとする。そして、その穴に人が落ちたとき、イタズラというね。
おとし穴を使ってイタズラをするためには、穴を掘らなければならない。
つまり、イタズラをするためには、「おとし穴をつくる」ということだ。
穴を掘るのは、人を穴に落としてやろうと◉「考える」◉「企てる」ためだ。これが、アイデアなのである。
なるほど。
ズボッ

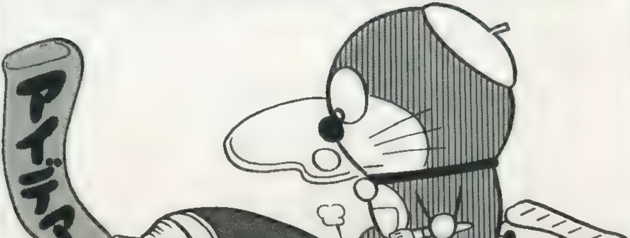


〔まとめ〕

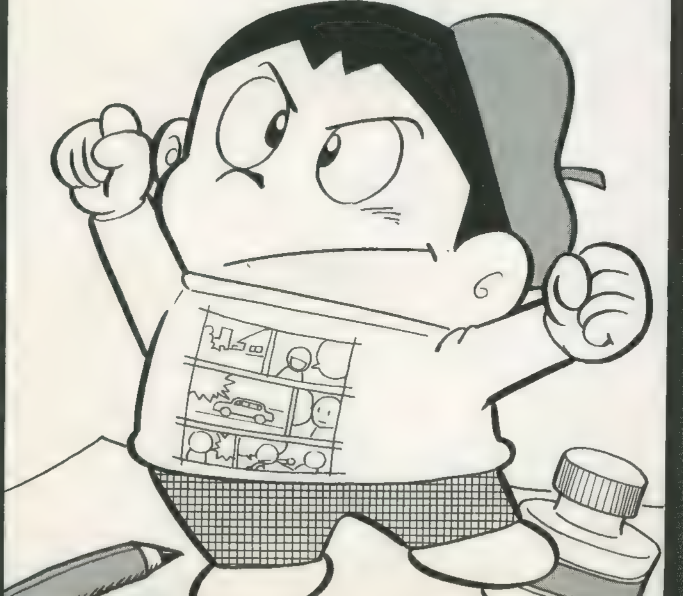
アイデアとは、「企て」「考え」である。

企てのないイタズラが失敗するように、アイデアのないまんがは失敗する。

まんがには、アイデアが絶対必要である。

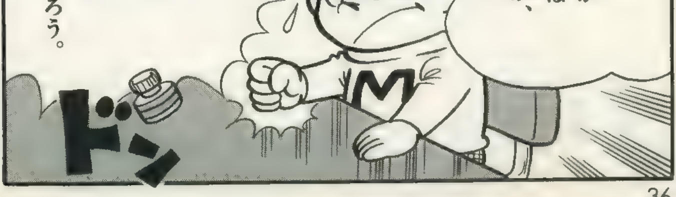


まんがとテーマ



テーマについて


こまった、
こまった。


まんがに
アイデアが
必要なのは
わかったが、
どうすれば
具体的に
アイデアを
だせるんだろう。
ドン


ハハハ……、初めからむりやりにアイデアをだそうとしてもむりだよ。
なぜ?
なぜ。
う。
どんなまんがをかくか考えずに、アイデアがでるわけないだろ。
……


どんなまんがをかけばいいの?
まけそ……。


考えずにしゃべるなバカ!


どんなまんがをかくかは、自分で決めるんだよ……。


そのくらい
わかって
いるよ。
でも!
でも!
どうした。
わかって
いながら、
できない
このつらさ。
初めは、
みんな
そんな
ものさ。
それはね、
自分にテーマが
ないからだよ。
テーマを
見つければ
自然と
決まるよ!
テーマ


テ…テーマ?
また、難しいことをいって……。
つまりだ、こんなまんがをかきたいとか、こういう事をまんがにしたいとか、そう思うことが「テーマ」なんだ。
たとえば「学校で宿題が出る」、宿題に反対して生徒たちがストをおこし、生徒が勝つとか。
また、友達とのケンカを通して、「友情」をまんがにしたいとか。
テーマ
(友情)
と、いうふうにどんな事をまんがにしたいか……。それが、「テーマ」をもつということなんだよ。


なあんだ、そんなことか。
テーマって、わりとかんたんなんだね。
……
……
……
で……どうすれば、
「テーマ」をもてるの？
……かんたんな「テーマ」おしえて！
自分で、みつけたり考えたりするものだ。
なるほど。

〔まとめ〕

テーマとは、まんがの題材である。

- 作者の考え、主張、表現したいことなどをテーマという。
- テーマを決めるとは、どういうまんがをかくかを決めることである。
- テーマが決まらないと、まんがはメチャクチャになってしまう。なぜなら作者自身が、どういうまんがをかくかわかっていない(決めていない)からである。

まんが → かんたんな絵で十分

↓

アイデアが必要 〔アイデアがないのは、ただの絵でしかない。〕

↓

テーマを決めれば、アイデアは、それにそって考えられる。

↓

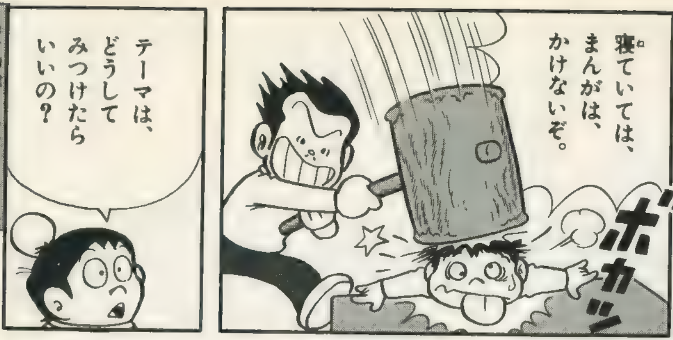
テーマが決まると → **まんが**



テーマのみつけ方


少しずつわかってきたぞ。
ボクもだ。まんがをかくには、テーマを決めてアイデアをだし、それを絵にする……。
しかし。
具体的になんにもわかっていないや!
ワーン


ようし、なにかテーマを決めてみよう。
テーマが決まれば、……「テーマ」「テーマ」……。
えーっと……。
…………
スーッ
グ〜ッ
グ〜ッ



テーマをみつけるときは、自分が何に一番関心をもっているか考える。
たとえば、学校の給食やガールフレンドについて。または、野球やものまねなど、自分の得意なこと。宇宙・流行歌手・動物・隣の猫など、興味をもっていること、など。
無理に考えないで、身近なものを選ぼう。





〔まとめ〕

テーマ

→〔失敗する〕→
- むずかしいこと
- 人まねのテーマ

→〔成功する〕→

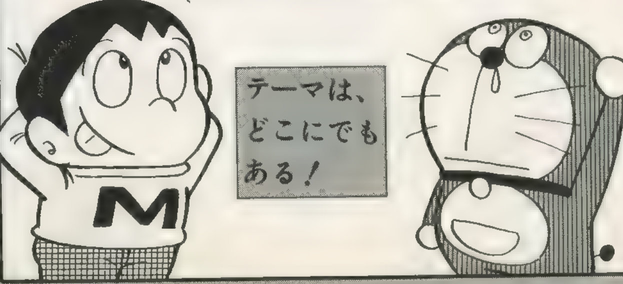
自分に関心のあること

↓

- 得意なもの
- 興味をもっていること

↓

考えやすい—アイデアがでやすい



観察（かんさつ）



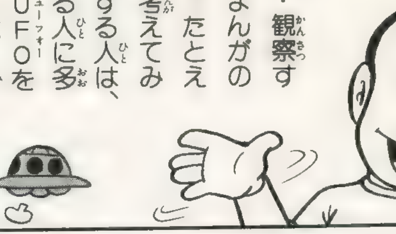



ゆっくり考えてもでないよ。エヘン!
いばるな!!
ノロ
ノロ
それは、日ごろの勉強がたりないからだ。
観察力を身につけることだ!!
注意力をやしなうことだ!!
どうして、観察がまんがの勉強になるの?
だれもが見過ごしてしまうような事でも、観察力を身につけることによって、気がつくようにすることだ。


たとえば、塩と砂糖をまちがえるとしたら、どんなときに、まちがえるか……！
シオ
サトウ
塩と砂糖をまちがえるなんて、……まぬけ！
ワシがまちがったのではない。たとえばの話だ…。
本当かな……。
塩と砂糖をまちがえたことを、まんがにすればおもしろい！
が……、どうすればまちがうのか、なかなか考えつかない。しかし、砂糖はどんなところにおいてあるか、塩はどんなときに使うかなど、よく観察してると考えつくのである。たとえば、塩が固まっていたので別にしておいたら、角砂糖とまちがえてコーヒーに入れてしまったとか……。
しおのカタマリ

いろいろなことに興味をもって、観察してみよう。

自分で関心があるものは、深く注意・観察することだ。そこに、まんがの「素」が隠されている。たとえば、UFOについて考えてみよう。UFOを目撃する人は、よく注意して空を見る人に多い。空を見れば必ずUFOを見るとは限らないが、空を見なければなかなかUFOを目撃できないということである。



〔まとめ〕

まんがの勉強の第一歩

↓

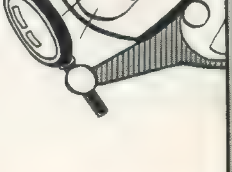
日常生活を観察する。

↓

注意力・観察力を身につける。

↓

日常生活の中に隠された、まんがの「素」を見つける。




発見(はっけん)
観察(かんさつ)が必要(ひつよう)なのはわかったが、
まんがの「素(もと)」ってなんなのかな?
アジノ素
関係(かんけい)なく出(で)るな!
パカン


観察していると、いろいろなことに気がつくだろう。
そこが、たいせつなんだ。気がつくことを、「発見」というんだ。
アッ
発見？
出るな!!
ボクのセリフなのだ。
ガン
発見？
すごいな!
おもしろいことを見つけだすことが観察だが、その中で、何がおもしろいか、原因で見つけだすのが発見なんだ。
たとえば、人がみぞに落ちたのがおもしろかったら、なぜ人がみぞに落ちると、おもしろいのか？考えてみる。


普通、みぞがあれば人はよけて通る。それなのに、落ちたのがおもしろいのか、それとも………。
すましていた人がみぞに落ちて、驚いた表情がおもしろいのか？
また、人のかわりにボールがみぞに落ちたらおかしいか？全然、おかしくない、それはなぜなのか？
バシャ
原因は、人なのかボールなのかなど……。いろんな発見がある。
発見
観察をして、その中からいろんな発見をしていく。これが、まんがをかくときのアイデアの要素なのである。
エヘン
まんがの要素になりそう………。



〈まとめ〉

観察

↓

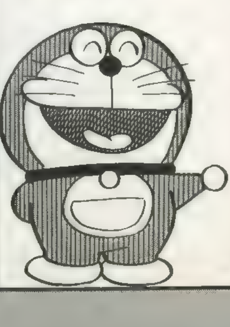
おもしろいことを見つけだす。

↓

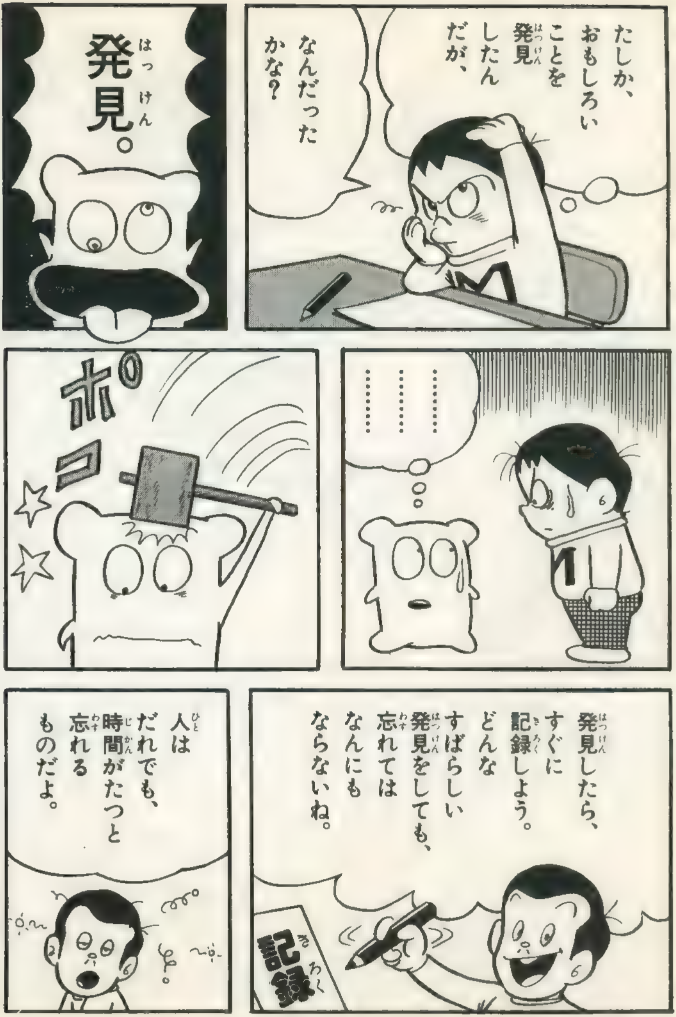
なぜおもしろいか、原因をさぐり、発見をかさねていく。

↓（アイデアにつかえる）

どうすれば、おもしろいかわかる。




記録
発見した!!
これで、アイデアができた！まんががかけるぞ。
ドドドド
発見……発見……。
えーっと……。
あり〜どんな発見だったかな？忘れちゃった。


たしか、おもしろいことを発見したんだが、
なんだったかな?
発見。
…………
ポコ
発見したら、すぐに記録しよう。どんなすばらしい発見をしても、忘れてはなんにもならないね。
記録
人はだれでも、時間がたつと忘れるものだよ。


だから、発見を記録するノートをつくろう。
アイデアノート
昔、発見したおもしろいことはなんでも、このノートを見ればすぐに思い出すよ。どうだい、便利だろう。
便利。
知らなかった。発見したら、すぐにアイデアノートに記録するのか!



〔まとめ〕

発見

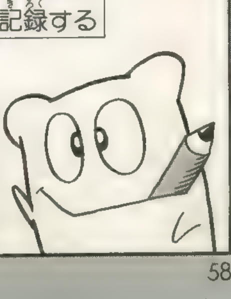
↓〔時がたつと忘れてしまう〕

アイデア・ノートに記録する

↓

ノートに自分の感想・想像など、気づいたことを忘れずメモする。

- メモは自己流でよい。
- 絵を加えた方が、まんがの勉強になる。

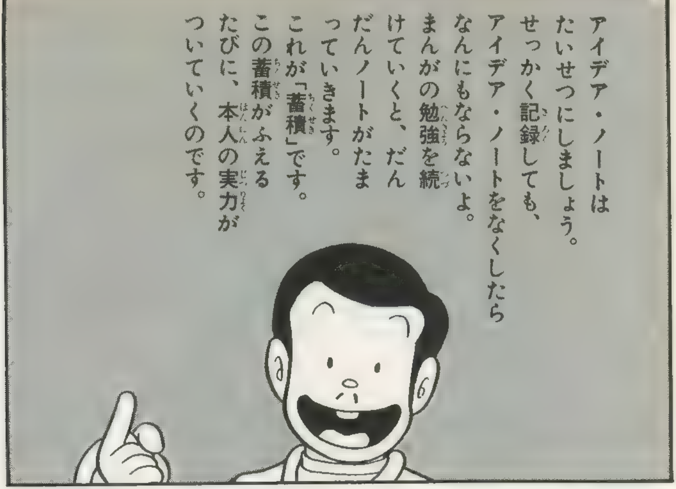


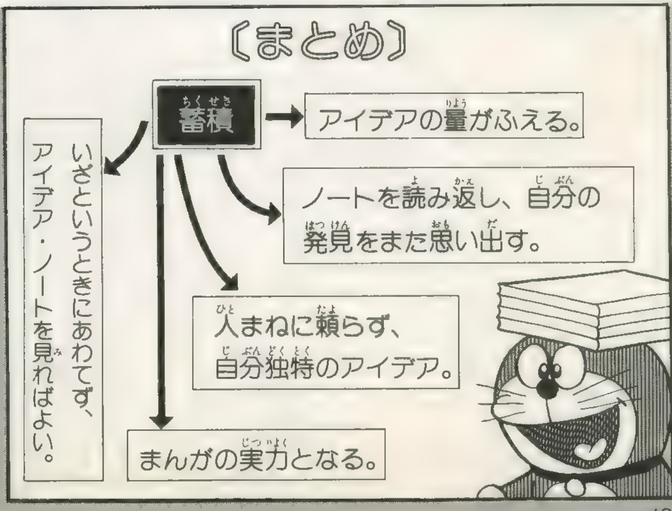


蓄積
観察
発見
記録
まんがの勉強ってたいへんだな。
うーん、たくさん記録したぞ…。これだけあれば、アイデアは十分だな。
パラパラ
ボクは、まんがの天才かもしれんな…。うん!

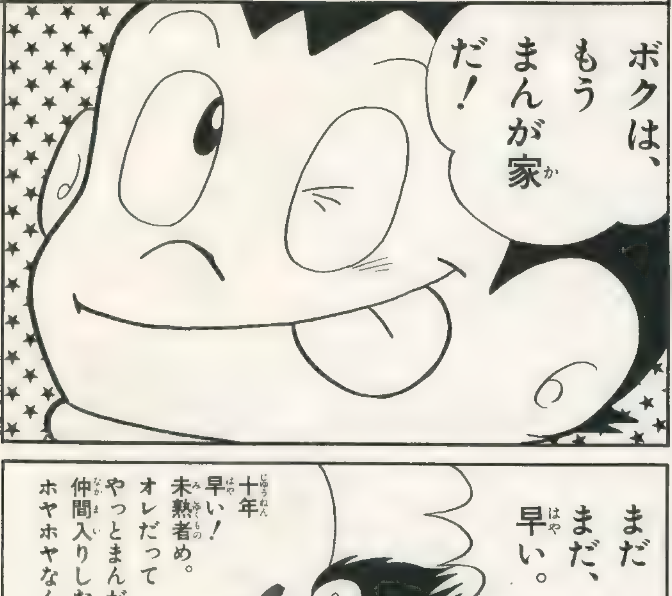

だれが天才じゃ！そのくらいでイバるな。
ゴン
たくさん記録できたからといって、安心するな！
もしかして、そのアイデアノートの内容は…。
全然おもしろくないかもしれないじゃないか！
ガァーン

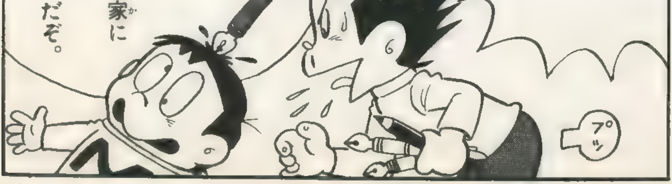

くるっ
まて！まんがの勉強は、少しぐらいでやめてはいけない。続けないと、本当の勉強にはならないのだよ。弱気になってはいかん！
だれが……。
うぐぐ……。
書いたことを読みもしないで、おもしろくないなどというからだ。仕返しなのだ。


アイデア・ノートはたいせつにしましょう。
せっかく記録しても、アイデア・ノートをなくしたらなんにもならないよ。
まんがの勉強を続けていくと、だんだんノートがたまっていきます。
これが「蓄積」です。
この蓄積がふえるたびに、本人の実力がついていくのです。


〔まとめ〕
蓄積
アイデアの量がふえる。
ノートを読み返し、自分の発見をまた思い出す。
人まねに頼らず、自分独特のアイデア。
まんがの実力となる。
いざというときにあわてず、アイデア・ノートを見ればよい。

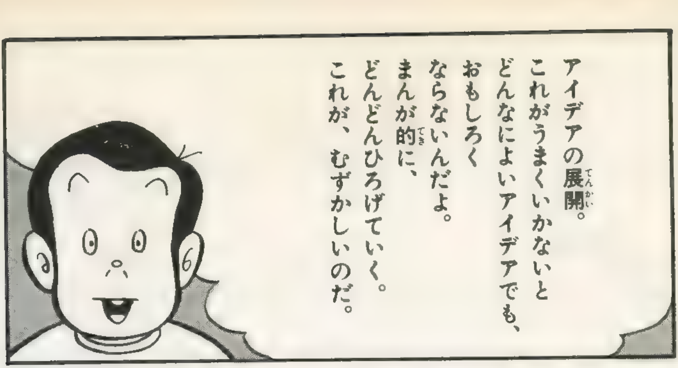
展開


ボクは、もうまんが家だ！


まだまだ、早い。
十年早い！未熟者め。オレだってやっとまんが家に仲間入りしたホヤホヤなんだぞ。
プッ


だって、観察・発見・記録・蓄積して、こんなにアイデアノートがたまったのに！
まだ、だめなの！
ああ、そうだ。
まだまだ、う〜んと勉強しないとだめなのだ。
料理にたとえれば、ただ、材料がそろっただけなのだ。
ホウ、なるほど。


野菜とか
肉を
並べただけで、
これを食事と
いうでしょうか？
観察・発見
記録・蓄積は、
まんがの
材料なのです。
これを
料理しなければ、
まんがにはならない。
つまり、展開だ！
料理
したよ
!!
だめか
!?

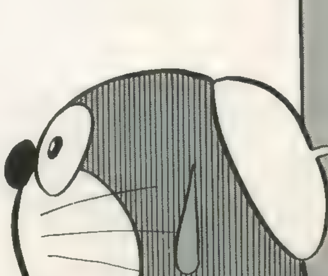


〔まとめ〕

展開 → アイデアやテーマを材料にして、 → まんが的に、料理する。



展開(料理)がうまいかへたかで、まんがはおもしろくなったり、つまらなくなったりする。



総まとめ

- まんがは、簡単な絵で十分です。
- どんなよい絵でも、アイデアがないとまんがとはいえません。　→**アイデアが必要**
- どんなまんがをかくのか決めることを、**テーマを決める**といいます。
- テーマが決まれば、それにそってアイデアも考えやすくなります。

〔どんなまんがをかくか決まっていないと、アイデアはでてきません。
　→**テーマが決まっていない。**〕

- テーマは自分に関心のあることや、得意な分野から選ぶほうがよい。　→**考えやすいから**
- テーマとかアイデアは急にはでてきません。日ごろから気をつけて勉強すること。日ごろのまんがの勉強法は、

観察・発見・記録・蓄積・展開

です。

日ごろの勉強法

観察	なんでもないようなことでも、注意して観察してみる。失敗や、あれっと思うことがあれば、それを徹底的に観察してみよう。
発見	観察したことを自分で考えてみる。「なぜおもしろいのか」「どうしてこうなったのか」「もし、こうだったら」と考えているうちに、いろんな発見をします。
記録	「いつ、どこで、何を観察したか。そしてどういう発見をしたか。また、それについてどう思ったか」など、自分の感想とか想像とかを記録しておこう。絵もかき加えるとよい。
蓄積	記録されたノートを、ときどき読み直す。一度書いたらそのままというのでは、実力はつきません。何度もノートを読みかえしましょう。
展開	一つの発見からでも、いろんなアイデアに展開できます。思いつくだけだしてみましょう。そして、自分の独特の展開を研究しましょう。

まんがの構成（こうせい）



展開の方法




どうするのか、教えてください。
自分で考えなさい。
あっ、知らないいんだね。
ちがう！ちがうわい。はじめから人に聞いたのでは、独特の展開ができない。
自分で考えてこそ、個性的なまんがが生まれるのだ。
M


まず、自分で考えることだ。自分で、………。
ハァハァ
ふ〜〜〜〜ん、知らないとお説教がましくなるのか。
発見だな。
みなさん知ったかぶりはやめましょう。
くそ、くそ。

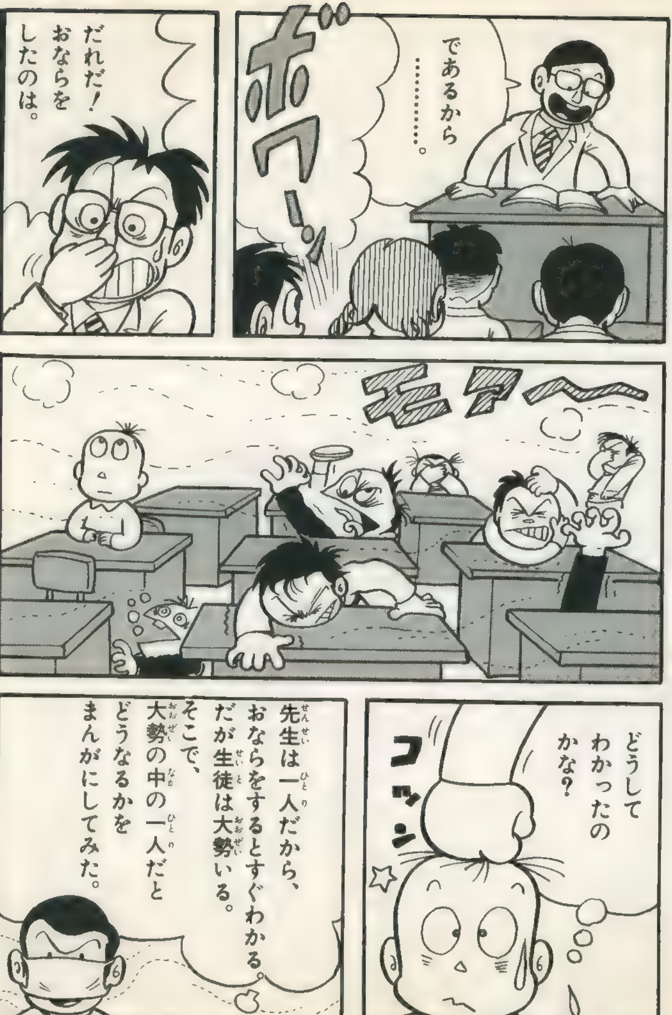

教えてやる！
いいか、
展開には、
置換
誇張
逆転
連想
などが
あるのだ。
おーおー、
無理
しちゃって。
置換
誇張
逆転
連想
……。
ハッ
また、
言葉だけで
ごまかそうと
している。
ポコ
もっと
具体的に
内容を
しゃべれ！


よし、それでは具体的に教えてやる。
君のアイデア・ノートをかしなさい。
…………
ボクのアイデア盗んじゃだめだよ。
だれが盗むか。
本当かな……。


（発見）授業中に先生がおならをした。みんな大笑いだ。
なるほど……。
この発見を展開してみよう。まず、置換。
置換とは、おきかえ法のことである。
おきかえ
なにをおきかえるかで、いろいろなまんがに展開できる。授業中の先生のかわりに、流行歌手にしてみると……。



桜田百恵さん、あなたの人気のひみつはなんですか。
私の人気のひみつ。そうねえマナーとエチケットを……、
たいせつにしていることかしら…。
ボワン
どうかなさいましたの?
う〜〜
死ヌ
先生を、タレントにおきかえてみた。先生だってタレントだって、だれだっておならはするんだという展開からまんがにしたんだよ。また先生のかわりに生徒でやってみたらどうなるか。


であるから……。
ボワ〜ッ!
だれだ!
おならを
したのは。
どうして
わかったの
かな?
コツン
先生は一人だから、
おならをするとすぐわかる。
だが生徒は大勢いる。
そこで、
大勢の中の一人だと
どうなるかを
まんがにしてみた。


つぎに「誇張」とはなにかを説明する。「誇張」とは、おおげさにすることとなんだ。
きのう授業中に、おならをやっちゃった。
きょうももしかして………。
ガラガラ
あっ。
トン
全員……………ガスマスク…………ひどい!


おおげさにすると、ちょっとしたことでもおかしみがでてくるんだ。
つぎは、「逆転」の勉強だ。これは、つまり反対にしてみること。
それではみなさん、朝のあいさつを……。
プッ
返事は？
プ～～ッ
よろしい。


おならは
人前でしては
いけないという
常識を、
反対にして
みた！
つぎは、
…………
…………
「連想」だ。
おならの
「プッ」という
音から
連想して
みる…と。
プッ
プッ


プッ
㊙情報
このまんがでは、「プッ」という文字以外は文字を使っていない！
これがおならが「プッ」というあたりまえのことを強調し、このまんがのポイントということを…
わき道にそれるな！
まず「連想」で、「プッ」と似ているものはないかと考える。すると、吹き出したときの笑いとよく似ていることがわかる。そこで、「プッ」と笑われたらおならで「プッ」と仕返しをしてやると考えてみた。
ナルホド


置換・誇張逆転・連想を使って、一つの発見からアイデアを展開してみたが……。どうだ、わかったかな。
わかったようなわかんないような……。
もうちょっとくわしく教えてよ。たとえばこのアイデアは、この型にはめるとこういうまんがになるという……。
アイデア別まんが法
サッ
バカモン、発展方法は考え方だけがわかればいいんだ。決まった作り方が、あるわけじゃあないのだ。
もし、あったらだれも同じまんがをかくじゃないか!


自分で考え、個性的な発展方法を身につけるとよいのだ。
置換・誇張逆転・連想などは、あくまで考え始めるときの手助けとするだけである。
個性
たとえば逆転を使えば、必ずまんがになるとはかぎらないのだ。
発見。
は
は
っ
っ
け
け
ん
まんがに、ルールはない！……………ことはない。ことはない。
??


コリャコリャ
アーコリャ……。
カーッ
どうしたの？
ほんのジョーダンなのだ……。
ハァハァ
アカンベーめ、このまんがをなんのまんがと思っているのだ。


いいんだ、
ボクの
出番が
少なくっても。
ボク……
「人気」
あるもん
……。
……
ポケ〜
アイデアもこうなると、個性的というよりもシリメツレツだな……。
オイオイ
クン

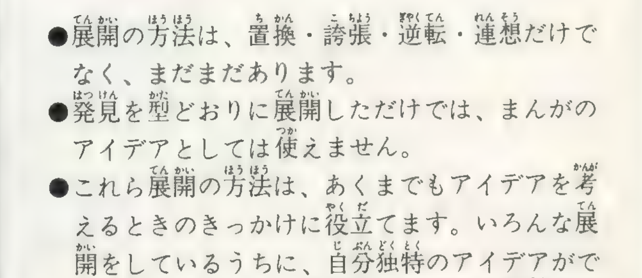
〔まとめ〕

〔例〕 猫

展開の方法

展開の方法		〔例〕猫
置換	（おきかえ）	猫と犬をおきかえて、犬が屋根の上を散歩する。
誇張	（おおげさ）	猫舌をおおげさにして、氷しか食べない猫。
逆転	（反対にする）	ネズミに追っかけられる猫。
連想	（思いうかべる）	猫みたいな女性

- 展開の方法は、置換・誇張・逆転・連想だけでなく、まだまだあります。
- 発見を型どおりに展開しただけでは、まんがのアイデアとしては使えません。
- これら展開の方法は、あくまでもアイデアを考えるときのきっかけに役立てます。いろんな展開をしているうちに、自分独特のアイデアができます。そして、個性的なまんがの発想ができるようになるのです。



展開の応用（てんかいのおうよう）




できないよ……………。
だって、アイデア・ノートに記録してないもん。
なんのため今まで聞いてたん？
展開の方法を応用するんだ！
「アイデア・ノート」に記録してないことを「展開できない」というのは、本当に展開の方法をマスターしてないということなんだ!!
ノートに記録してないことを、展開できるようにならないとだめだ。
それは、「雪男」の。
まんがをかこうとしたとき、自分は雪男に会ったことがないからできないというようなものだ。


だって前に、テーマは自分の得意なものや、関心のあるものを選んだ方がいいっていったじゃないの。
ボク、「ドロボー」にも「雪男」にも興味をもたないし、得意でもないもん。
そう、自分でテーマを選ぶ場合はそれでよい。
だが、アイデアをつけるための展開の勉強では、考えやすいかんたんな事ばかり展開していたんでは力はつかないのだ。
そうか、…………アイデア力をつける勉強か…………。
アイデア力
発…………。


「発見」はもういいの！
今は、展開の勉強中！
「ドロボー」を連想して、展開してごらん。
ドロボー　ドロボー
ドロボーッ
ドロボーッ
ドロボー
ロボー
ロボット
ロボット
できた！
ドロボット
ハハハ‥
まあまあだな。


メモしとこっと。ドロボット……。
あー。
ドロボー。
ゴホン
ジョーダンはこのくらいにして。
私がやってみよう。ドロボーから連想すると。
・お金
・おまわりさん
・夜
・宝石
・ほおかぶり
・手錠
・わるい
・人のもの
連想の中から「夜」を選んでみると、「ドロボーは夜働く」となる。
『ドロボーは夜働く』
これでは、おもしろくもなんともないね。



連想したのだから、つながりがあたりまえなのは当然だね。
連
想
あたりまえだ。
そこで、あたりまえでないようにするには。
連想した「ドロボー」と、「夜働く」の関係を崩す。すると…。


カ
「夜は働かず、やっぱり寝ることにする。」となる。
わかったかな………。

〔まとめ〕

アイデアノートは必要だが、アイデアノートだけに頼らないようにしましょう。

アイデアを出す練習をしよう。

アイデアを出すコツ

●テーマを展開する。
展開は、置換・誇張・逆転・連想などを使う。
（自分で考えた方法があれば、その方がよい。）

●テーマは、一つだけ考えるのではなくて連結して考えると考えやすい。
（たとえば、連想して逆転するなど……。）

●テーマから、展開が難かしい場合は、まず連想をやってみよう。

できるだけ、連想したことを書き出す。

↓

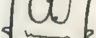
その中から１つ選ぶ（どれでもよい）

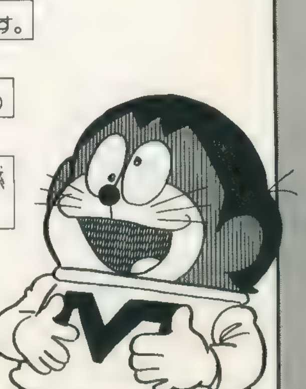
↓

テーマと選び出されるものとの関係があらわれる。

↓

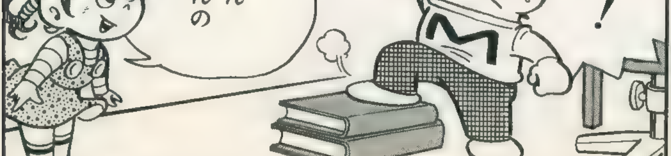
そこで、この関係を展関して結びつきをこわしてみる。





4コマまんが






ボク まんがの アイデアを、つくれるように なったんだ。どうだい、すごいだろう。
ドン
わっ、すごい!!
お兄ちゃんが、まんがを かいてあげるからね。
うん。
あり〜〜〜、アイデアが 全然まんがに ならないや?
おかしいな。
?


ハハハハ、
アイデア
だけじゃ
だめ
なんだよ!
ガハハ
さて、
とにかく
アイデアは
だせるように
なったと
……。
そこで
アイデアを
つかって、
4コマまんがを
かいてみよう。
4コマ
まんがって
なあに。
?
4つのコマの中で、
まんがが
始まって終わる、
短いまんがの
ことだよ!


なあんだ。そんなに短くていいのならかんたんだね。
まんがが、かけないなんて悩んでいたのは…。
だ…、だれだっけ。
か……かけなかったのは、長いまんがをかこうとしたからなんだ
お兄ちゃん、ガンバレ。
短いのならかんたんだ。
まけた…
ポテ～


でもない！
コテン
「短いからかんたんだ。」というわけでもないと、いうのだ。たとえば、
①
ランラン
②
③
④
あっ。
となって、終わってしまう。コマが少なすぎて失敗した例だ。


「少しのコマで、話を終わらせないといけない。」ということは、むだな表現は削りとる必要がある。
おわり
そこで考えなければならないのは、何が「必要」で何が「不必要」かということだ。
不必要
4コマまんがは、必要なことを選びだすという勉強には非常にいい。
必要
不必
たとえば、ある男ががけから落ちそうになって、助けを求めるとき…。


もしもし、そこを通りがかりのかた、
私の話を聞いてください。
私はきのう、スーパーマーケットに買い物
に行ったのです。
そのときたくさんの買い物
をしたのですが、家に帰っ
てみると買い忘れがあるの
に気がつきました。またス
ーパーにもどったのです。
そこで、私は女の人と知り合いました。彼女
も私と同じラーメンを買ったからです。
彼女はすごく美人なんです。私は恋におちて
しまいました。今日たまたま、このがけのそ
ばを通りかかり、きれいな花を見つけました。
私は彼女にこの花をプレゼントしようと思い、
身をかがめたひょうしに落ちそうになったのです。
サッと手を伸ばし、がけにしがみついたので、落ちずに
すみましたが、かれこれ2時間もこの状態なのです。
お願いがあります。私は手がしびれて、もうだめです。
なんとか私を、がけの上に引き上げてください。
と、いわず、ここでは一言で十分だ。
たすけて！


つまり、これは必要なことと不必要なことを全然考えていない。ただ、はじめからばく然と話を進めていくと、なにを主張したいか本人はわかっていても、相手にはさっぱりわからない。つまり、これを理解するには……。
くど
くど
くど
くど
ガツン
まったく……。
一言でいいなさい。
一言で!!
……たとえば、
発見。


でも、どうして2コマや3コマでなくて4コマなの。
えらい！たいへんいいことを聞いてくれた。
なぜ4コマかというと、まんがは一つのお話であるから、当然、話のはじめと終わりがある。これで2コマ必要だね。そして、始まってどうなっているのかを読者にわからせるのに1コマ必要だ。話がどう変化したかでまた1コマ必要だ。だから、全部で4コマ必要なんだよ。
つまり4コマは、まんがの話を成りたたせるために、必要なコマ数なんです。
だから、そのコマがもつ意味をよく知らないと、むだなコマをかいて失敗するんだ。
4コマ


この4コマの構成を、「起承転結」という。
あっ。それ知ってるよ。
えへん！ボクが説明しよう。「キショウテンキ」とは……。
「気象天気」つまり、天気予報のことである。
ピョン
ちがう！「気象天気」ではなくて、『起承転結』だ!!
例をつかって説明しましょう。



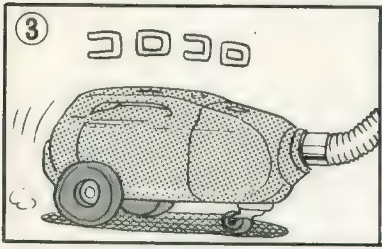
起（き）　ことのおこり

兄妹がいて、兄がトイレに行きたいが、ケガをしているのでいけないとわかるね。



承（しょう）　「起」を受け継ぐ

妹が兄をおんぶしたが、重いのでつぶれてしまう。読者はハラハラする。



転（てん）　話が急にかわる

おもいもよらない電気掃除機が出てきて、読者は不思議に思う。



結（けっ）　ここで、すべてがわかり、終わる。

なあんだ。掃除機を使って兄をトイレにつれていったのか。


「起承転結」の役割がわかったかな。
わかった！ボクは、理解力にすぐれているんだ。
お兄ちゃん、どうして4コマは「起承転結」なの。「起転承結」ではだめなの。
えっ、そ、それは……。
その説明は、ボクにまかして下さい。
いいですか、もし！「起転承結」でいいのなら、「転結起承」でも「承結転起」でも「結転承起」でもいいことになるね。


ところが、
「結転承起」と
「起承転結」は、
反対になっている。
つまり、
4コマまんがが
反対になってしまう。
だから
「起承転結」
なのである。
わ——っ、ドラえもんて、すごいんだね。
エヘン
ここだけの話だけど、実は……ボク……天才なんですね。ハハハ…。
それじゃ——ドラえもんに聞くが、なぜはじめの「起承転結」は正しいの？
えっなぜ？
4コマまんがは、「起承転結」と昔から決まっているんじゃないの？
タラ〜〜
起
承
転
結


私が説明しよう。なぜ4コマは、「起転承結」ではダメなのか！
まんがには「お話」がある。それを読者にわからせないといけない！「お話」の進行は、すぐに読者にわかるように。
作者
読者
起転承結で4コマまんがをかくと、お話がはじまり、すぐ話が変化し、そしてそれを受けつぎ、終わりになる。
これでは読者がわかりにくく、おもしろいまんがとはいえない。
おなじような理由で、「起承転結」以外はすべてダメなのです。
つまり、「起承転結」とは、お話をわかりやすくまたおもしろく構成する上で、最も重要なものなのです。


なるほど、……まんがには読者がいるんだね。……忘れてた。
読者
そうだ！まんがには読者がいるんだ。
だから、まんがを読もう。
まんがをかくのは、作家にまかせよう。
帰れ！
ゴッ

〔まとめ〕

まんがには読者がいる

読者に、まんがのストーリー(話)をわからせることが必要です。わからないまんがは、おもしろくないから。

読者にわからせるためには

不必要な部分はとりのぞいて、必要な部分だけ表現したほうがよい。不必要な部分をとりのぞくには、短いまんがをかくとすぐわかります。

↓

〔不必要なところが多すぎると、必要なところがぬけたりします。〕

↓

4コマまんがをかいて練習しよう

4コマまんがは、「起承転結」の構成になっています。「起」はことのおこり。「承」は「起」のできごとを受け継ぐ。「転」で話が急に変化する。「結」の部分ですべてがわかり、終わる。

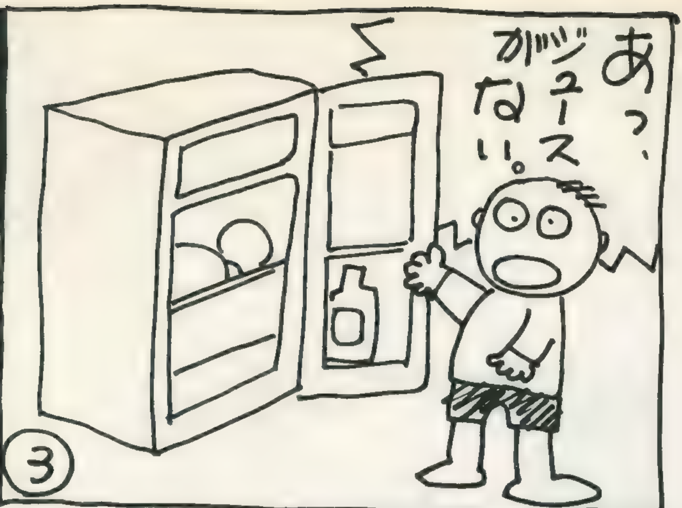


『転』の意味






そうだ、ジュースをのもう。
れいぞうこにあったはずだ。
パパもビールをのもう。いっしょにとってきてくれ。
ハイ


あっ、ジュースがない。

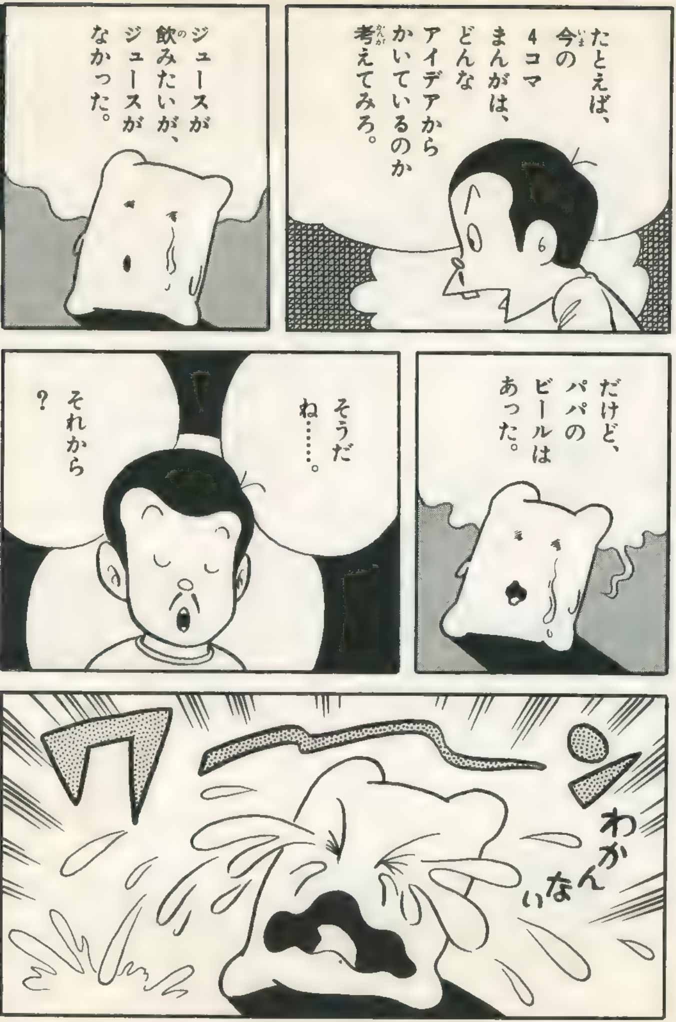

パパのビールだけがあった。
シュン

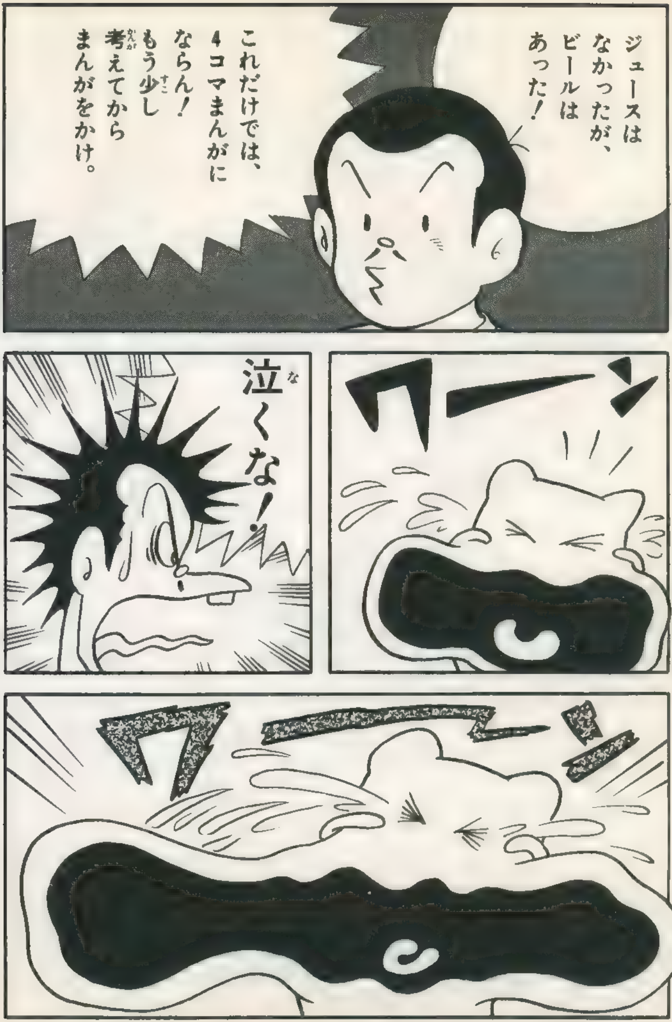

うん、なかなかうまくできたね。もう少しがんばると、りっぱなまんががかけるぞ。
へへへ。
必勝
………………
ボクもかいたよ。みて！


①
ジュースがのみたいな。
②
あっない。
③
パパものみたいな。
④
ビールがあった。
おしまい


死ねっ。


人のまんがを
ヒントに、
まねをするのも
勉強だが
……。
しかし、
意味も
わからず、
ただ
まねるのは
ダメ。
……
……
自分で考えて
いないので、
起承転結が
全然
なって
ない
！
どうすれ
ば……、
いいので
しょう。

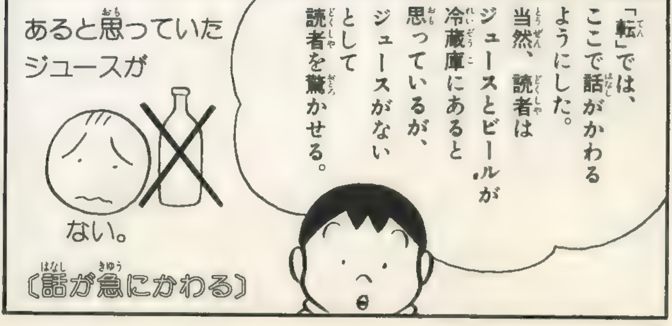

たとえば、
今の
4コマ
まんがは、
どんな
アイデアから
かいているのか
考えてみろ。
ジュースが
飲みたいが、
ジュースが
なかった。
だけど、
パパの
ビールは
あった。
そうだ
ね……。
それから
？
ワーン
わかんない


ジュースはなかったが、ビールはあった！
これだけでは、4コマまんがにならん！もう少し考えてからまんがをかけ。
ワーーン
泣くな！
ワーーン


笑え！
……
君はアイデアをどう考えて、「起承転結」にしたか言ってごらん。
……


「男の子が
ジュースを
飲みたかった
が、ジュースは
なかった」と、
考えました。
そのかわりに、
パパのビールが
あった。
でも、子どもは
ビールは飲めない。
だから、
いくら、ジュースに
似た形をした
飲みものでも、
子どもは飲めないので
がっかりした。
ジュース
ビール


つまり、「起」は
話のはじまりだから、
男の子がジュースを
飲みたいと
言っているところ。
「承」は「起」を
受け継いで、
こんどは
パパがビールを
飲みたいと言って
いるところ。
ジュース
男の子
ビール
パパ


「転」では、
ここで話がかわる
ようにした。
当然、読者は
ジュースとビールが
冷蔵庫にあると
思っているが、
ジュースがない
として
読者を驚かせる。
あると思っていた
ジュースが
ない。
〔話が急にかわる〕


そして、「結」はすべてがわかるように、パパのビールだけがあった。男の子は、がっかりしている。
ビール
なるほど、……しかしそれでも十分、アイデアを発揮してないよ。
えっ。
だ、だだって、さっき、
おもしろいと、言ったくせに。


ボカ
まねするな。
私が、見本をみせる。
どっちがものまねだ！
おまえだ。
①
ママーッ、ジュースがないよ。
②
ジュースぐらいで、泣くんじゃありません！
ゴツン




ママ〜、ビールがないよ。


わかんないわ！
?


?ん


1コマ目は、子どもがジュースがないので泣いている。
2コマ目は、お父さんが泣いている子どもをしかっている。
3コマ目は、子供がビールを冷蔵庫から持ち出している。
4コマ目は、「ジュースがない」と泣いていた子どもを、しかったお父さんが「ビールがない」って泣いているんだよ。
わかった？



バカにしないで！そんなことわかるわ！
なにがわかんないの？
お兄ちゃんのまんがは、ビールがあるのになぜ、ビールがないまんがをかくの。わかんないわ。
これは、まんがのかき方のまんがの
はずだが……
……


これじゃ、話が全然進まんじゃないか!!


ピコン
すまん!
むだゴマを、一番使っているのはオマエだろ!



ゴホン！
それじゃ、
態度をあら
ためまして。
アイデアを、
上手に
4コマまんがに
するには
どうすれば
いいか。
「起承転結」で
「結」の部分を
おち・という。
これは、4コマ
まんがでは重要な
部分である。
なぜなら、
作者の主張が
あるからだ。
そして、この「結」を
効果的にする
ための作戦として
前の「転」の部分が
重要になってくる。
結
おち・
4コマまんがは、
上半分と下半分に
分けられる。
「起」「承」の部分
は、話の状況・状
態で、作者と読者
の間で「考え方」
「思い」などは
同じである。
つまり、
一般的な
事がらである。
しかし、
「転」「結」の部分は
作者の考え方、
または主張なの
である。
起
承
転
結


4コマまんがのおもしろさは、「転・結」の部分で決まる。
知らんかった
まず、どういうおちにするかを考えてみる。
とにかく、今まで学んだアイデアを展開する。おもしろさは、おちをどう表現するかで決まる。
「起」「承」は話の状況説明であり、場面設定である。そして、そのまま「結」にいったのでは、作者のいいたいことはわかるが、おもしろくない！
おち
「転」の部分で、どれだけ意外性を出すかで「結」の部分が生きてくる。「転」を考える場合、「結」から逆に考えていく方が考えやすい。前の4コマの例では、ジュースがないと悲しんだ子どもをしかる父親も、ビールがないと悲しむわけだ。そこで「結」は、「起」「承」からのつながりとできるだけ関係がなさそうに、子どもがビールびんを運んでいるという設定で、「転」を考える。
転

〔まとめ〕

4コマまんが

起　**承**　**転**　**結**

話の状況を説明（起・承）

（読者と作者の意見は同じ）

作者の主張または考え方（転・結）

（作者の意見）

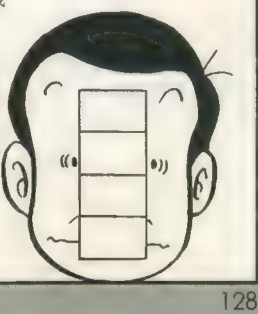
●「結」をおちという

おちに作者の考え方や主張があります。ですから、いかに「結」を読者にわからせるか、「結」の意外性をだすかということに、「転」の重要性があります。

●「転」の重要性

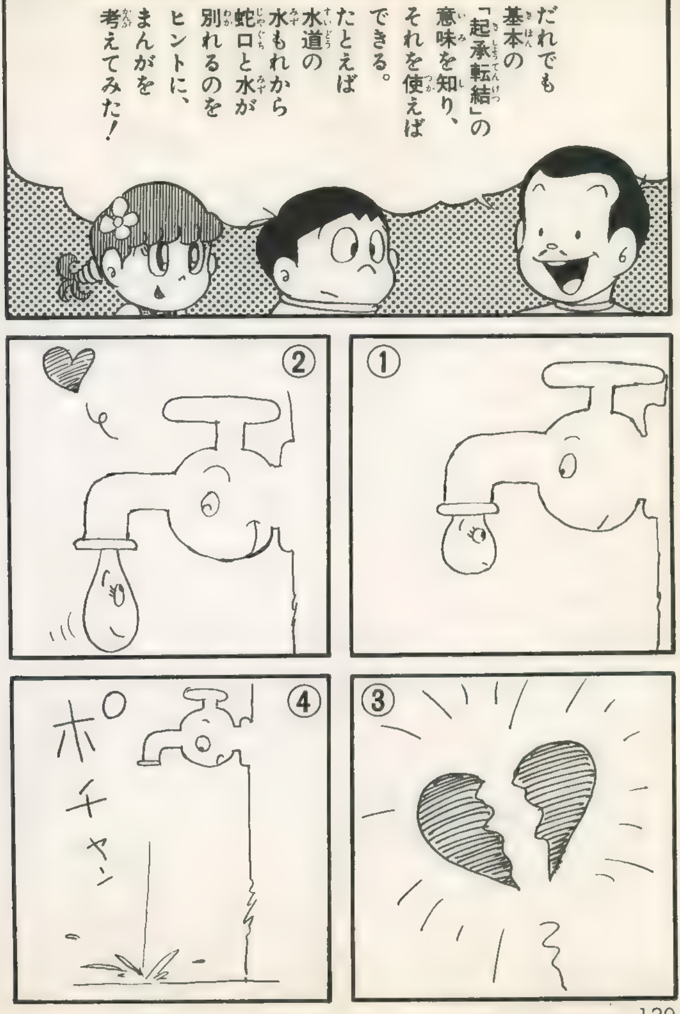
「結」の意外性をだすため、前の「起承」のあたり前な話を「転」の部分で変化させ、読者に不思議に思わせることが必要です。

> 転は、結と起承の落差を与えるために、なくてはならない。

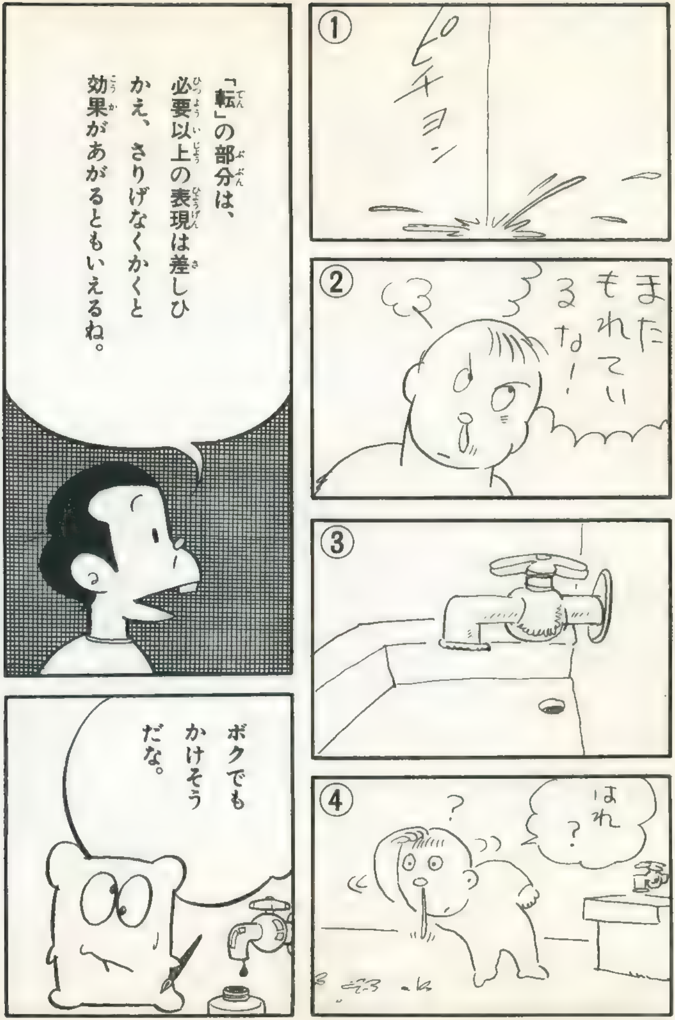


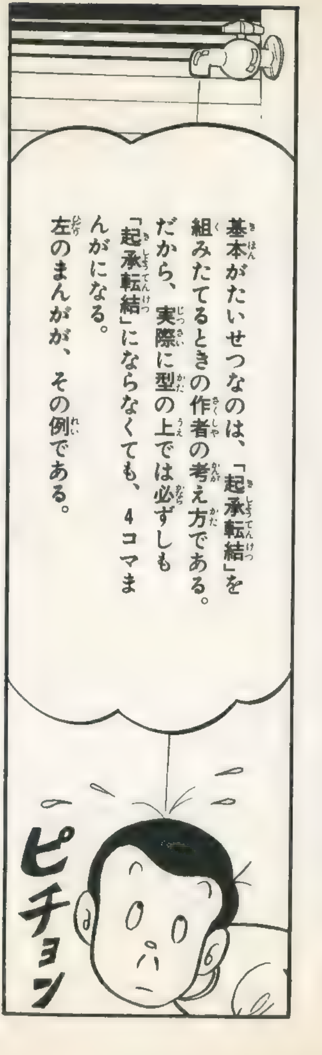
4コマをかこう

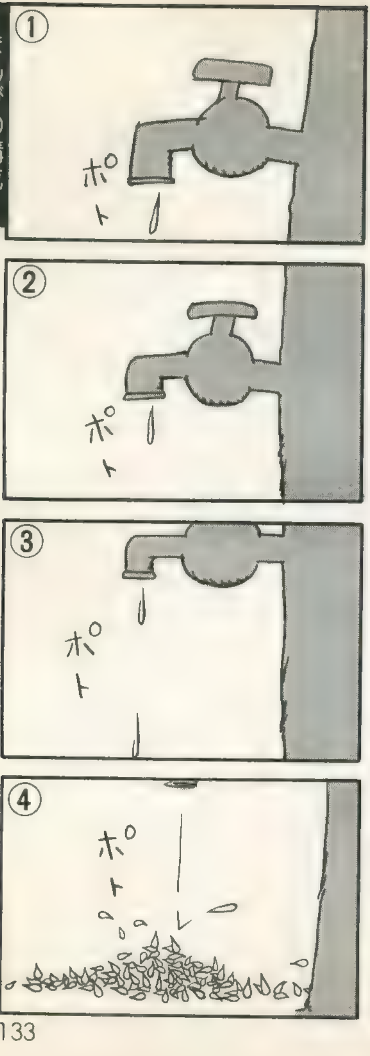



だれでも
基本の
「起承転結」の
意味を知り、
それを使えば
できる。
たとえば
水道の
水もれから
蛇口と水が
別れるのを
ヒントに、
まんがを
考えてみた!
①
②
③
④
ポチャン


どのコマが、どういう役割をしてるかわかるね。
役割を、しっかり考えよう。
基本を知っているだけじゃだめ！使いこなせなくちゃあね。
余談だが…
このまんがの解釈として、水滴の顔は実は蛇口の顔が映ったのであって、つまりこれはナルシズムなのである。そして、それがこわれているのをあらわしているとか……。つまり、見る人によっていろんなことがいわれるのだが、私としては、そんな考えでかいているのではない！
いいわけすんな！
ドン
ATOMIC BOMB
であるから、だれでも4コマまんがはかけるのです。まんが的発想で「展開」をして、「起承転結」でまとめる。あとは、どんどんかいてみることだね。


①
ピチョン
②
またもれているな！
③
④
？
はれ？
「転」の部分は、必要以上の表現は差しひかえ、さりげなくかくと効果があがるともいえるね。
ボクでもかけそうだな。


基本がたいせつなのは、「起承転結」を
組みたてるときの作者の考え方である。
だから、実際に型の上では必ずしも
「起承転結」にならなくても、4コマま
んがになる。
左のまんがが、その例である。
ピチョン


①
ポト
②
ポト
③
ポト
④
ポト

〔まとめ〕

4コマまんがが上達するには……

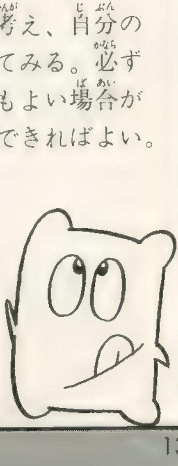
❶実際にアイデアを絵にして、コマまんがにしてみる。そのとき、4コマ以上のコマ数になってもかまわない。

❷そのまんがを見ながら、自分(作者)のねらいはどこにあるのか、それがうまく表現できているか、考えてみる。

❸うまく表現するためには、必要なコマはどれか、不必要なコマはどれかを選ぶ。

❹基本の「起・承・転・結」の意味を考え、自分のまんがはどうなっているかを考えてみる。必ずしもコマが基本の型にならなくてもよい場合がある。作者のねらいがうまく表現できればよい。

一度にパッと4コマまんががで きなくても、どうしたらよいかと考えることが、4コマまんがの上達のコツだよ!!



ストーリーとキャラクター



ストーリー構成


4コマまんがは、なんとかかけるようになったが……。
ボクは、まだだ……。
お兄ちゃんどうしたの？
長いお話のまんがは、どうするんだろう。


あっ、バッカだな。短いのができれば、つなげていけば長いのができるじゃないか。
だけど…………………。
主人公が……、宇宙ロケットに乗っていると、宇宙人の攻撃でロケットをこわされる。それから、主人公が宇宙人をやっつけて、宇宙人のロケットに乗って地球に帰ってくる。どういうふうにつなげるの。
えっ。
ハハハ…やっぱり無理だね…。ハハハ…。
無理でもないよ。
そう、できる。


普通のストーリーまんがも、4コマまんがと同じなんだよ。
そうだ、そうだ。
でも主人公が、ロケットに乗って宇宙にでかけるのは、4コマまんがにならないよ。
4コマまんがは、笑いのまんがでしょう。ボクのまんがは、笑わなくても物語が進むんだよ。
そうだよ！ボクも悲しい物語のまんがは、4コマでかけないと思うよ。
4コマまんがとストーリーまんがは、全然別のまんがだ。決定！
起承転結

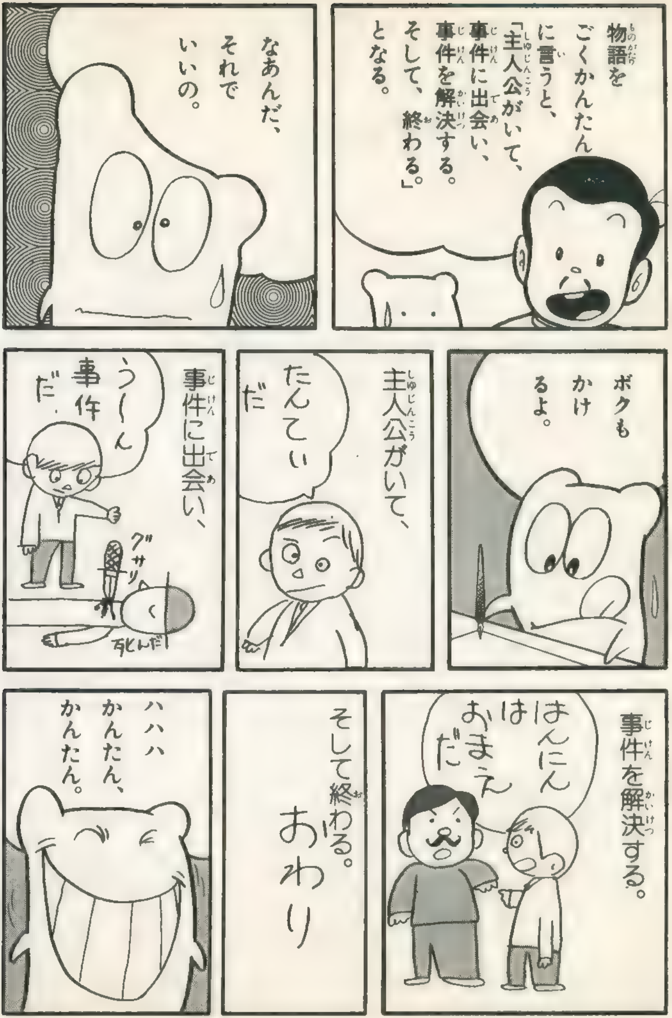

今まで、なにを勉強してたんだ。
4コマの「起承転結」の意味がわかっとれば、そんなことは言わんはずだ。
意味？
全体を「起承転結」で分けてみる！
「起」宇宙ロケットで、宇宙に出発。
「承」宇宙人に会う。
「転」戦争になる。
「結」勝って地球にもどる。
今度は、それぞれを細かく分ける。
宇宙ロケットで宇宙に出発の部分は、「起」宇宙パイロットになる。
「承」訓練をする。
「転」ある日指令をうける。
「結」出発。
次に、宇宙パイロットになるまでを分けてみる。
「起」パイロットを夢みる。
「承」勉強をする。
「転」難しい試験がある。
「結」パイロットに合格。


さらに細かくすると、
「起」普通の子供。
「承」学校の成績がよい。
「転」昔、死んだ親がパイロットだった。
「結」パイロットを夢みる。
と、いった感じで話を小さくしていく。
つまり、この作業が「結」に向かって話が進行していくのである。
そうだ、パイロットになろう。
なにを考えて、生きてんだ。
今の話題は、「起承転結」とパイロットの相関関係なんだぞ。
ガン


質問！
話を、「起承転結」で細かくしていくと、物語ができるというのはわかったが。
はじめの話がないときは、どうなんの？
おっ、アカンベーにしては、よい質問だ。
へへへ…
大部分の人は、話ができず、まんががかけない！
つまり、テーマを持っていない。何をかきたいか、どういうまんがをかきたいのか、それがなくてはいくら天才でも無理だ。
テーマは前に教わったし……、どうすればテーマがまんがになるのかな？


おっ！
ドラえもん、今度はよい質問だ。
テーマをどのようにして、ストーリーに仕上げるか。
ヘヘヘ…
質問！ストーリーをまんがにするには、どうするんですか。
考えずにしゃべるな！
それでは今度は、私が質問する。
ストーリー(物語)に、必要なものはなんですか。
王子様とお姫様。それに悪者、魔法使い。
ハハハ
そうだね。登場人物が必要だね。
ナンカヒイキシテルミタイダナ……
クソ

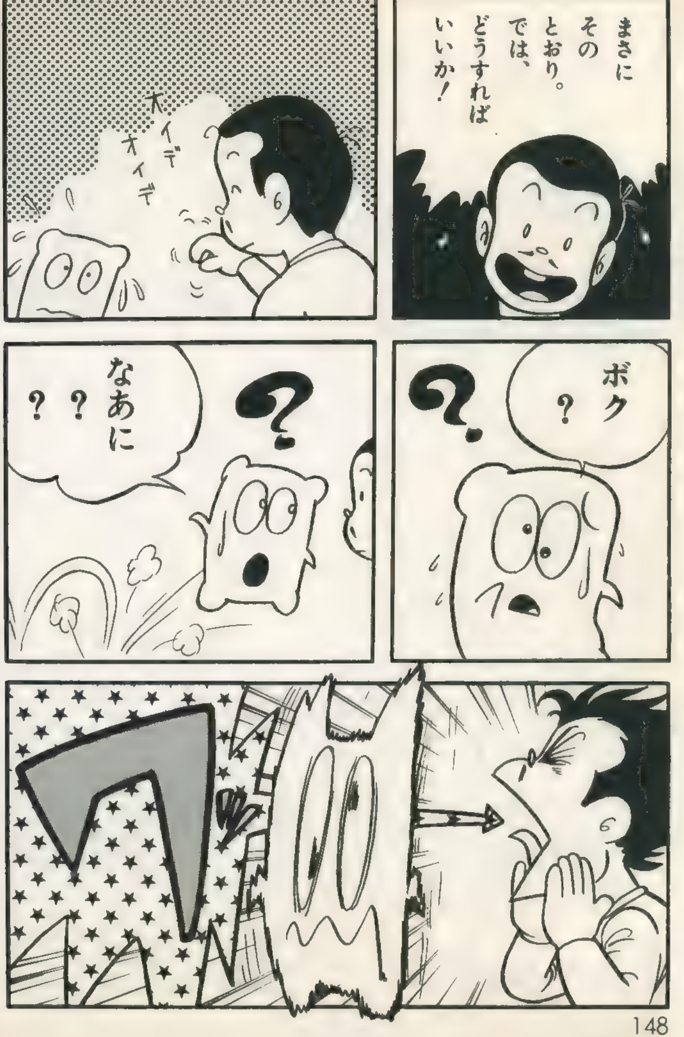

王子様に
お姫様だって。
あんなこと言うと、
ぼくたちだったら
殴られる
ところだよな。
ヒソ
ヒソ
それに、
事件が
必要だね。
ピク
ピク
それに、
場所・
時代(時間)
だね!
王子様が
乗る
白いお馬は
いらないの
かな。
イラン イラン
基本的な
ストーリーの
構成は、
「起承転結」である。
しかし、これを
もう少し
大きく分けると
「起」と「承」を一つにして
三つの部分に分ける
こともできる。
能の構成で、
「序破急」というのがある。
「序」とははじまりで、
「破」とは事件であり、
「急」とは事件解決の
ことである。


物語をごくかんたんに言うと、「主人公がいて、事件に出会い、事件を解決する。そして、終わる。」となる。
なあんだ、それでいいの。
ボクもかけるよ。
主人公がいて、
たんていだ
事件に出会い、
う〜ん事件だ．
グサリ
死んだ
事件を解決する。
はんにんはおまえだ
そして終わる。
おわり
ハハハかんたん、かんたん。


死にたいのか、おまえ!!
作者のテーマはなんだ。
いいたいことはなんだ。
テーマには、「悪いことをした人は、最後につかまる」というのがあるんだけど。
自分だけわかって、読者に伝わらないのはだめなんだ。
そのためのストーリーの構成なんだ。

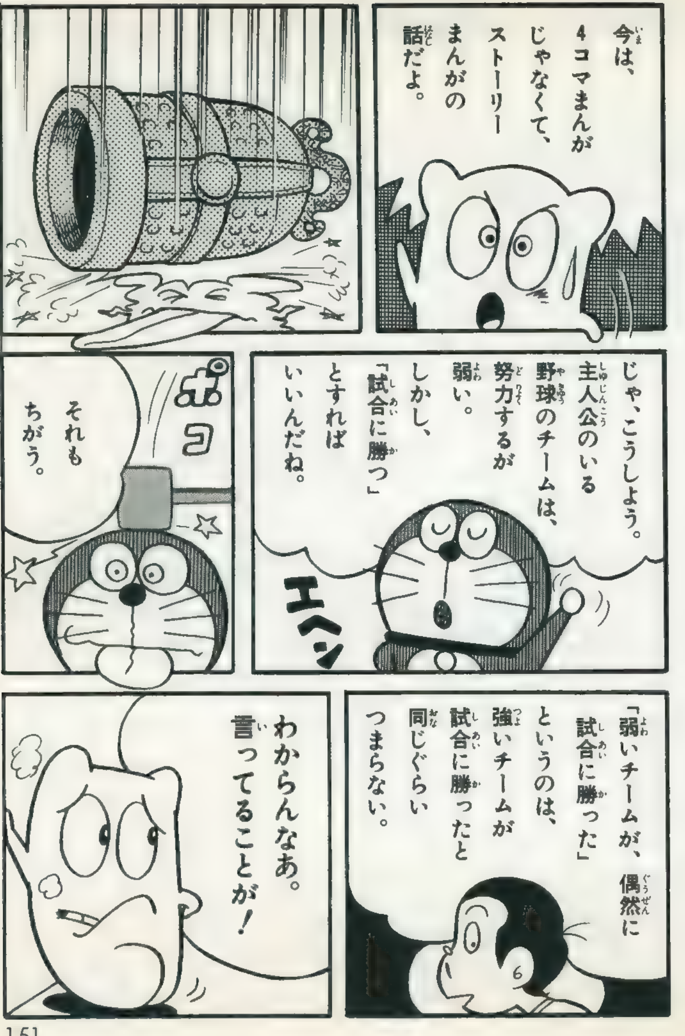

ただし、読者に作者の主張をストレートにいったのでは、まんがにならない。おもしろいまんがにするには、作者のテーマ・主張をストーリー構成して、読者に納得させなければならないのです。
ストーリー構成
テーマ
具体的に教えてください。
よし、たとえば作者のテーマが「努力」とする。そして、これを野球まんがにしてみよう。
努力
物語(ストーリー)は、主人公と事件のかかわりあいで進むので、ここに作者のテーマである「努力」をもりこむ。つまり、「主人公が努力して、野球の試合をする」となる。


そして、
「努力」すれば
報われる。
←
「努力」して
野球に勝つ。
としてみよう。
順に整理して
みると、
①主人公は、
野球のチームに
はいっている。
②主人公は、
努力して
野球がうまく
なる。
③野球の試合が
ある。
④試合に勝つ。
となる。
勝利
しかし、
これを
ストレートに
かいても、
おもしろい
まんがに
ならない。
なぜ、
ならないのか
わかるかな。
野球が
うまくなったの
なら、
試合に勝つのは
あたりまえ
だから
かな？
?


まさにそのとおり。では、どうすればいいか!
オイデオイデ
ボク?
なあに??


今のイタズラでわかるように、
大声で相手をおどかすとき、相手にそれをさとられたり、
または、大声を出して相手を呼んだのでは、
効果がない！
イタズラに、作戦があるように、
ストーリー構成にも、作戦がある。


野球の試合で強い方が勝つ。これは、あたりまえ。
そこで考える。弱かったら、どうするか
……弱いチームが勝ったらどうなるか考えてみる。
勝
弱
負
そうか、だんだんわかってきたぞ。表現する反対のことを、前にもってくれば効果が出るのか。
そう、これは、起承転結の転と結の関係に似ている。「序破急でいえば、破急にあたる。」
けつ
結
てん
転
読者を上手に「結」にもっていくのは、「転」の使い方しだいである。
まんがの基本である4コマを勉強していれば、この作戦は作者のものとなるんだ。

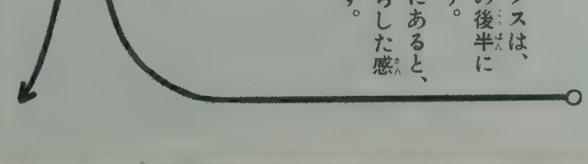

今は、4コマまんがじゃなくて、ストーリーまんがの話だよ。
じゃ、こうしよう。主人公のいる野球のチームは、努力するが弱い。しかし、「試合に勝つ」とすればいいんだね。
エヘン
ポコ
それもちがう。
「弱いチームが、偶然に試合に勝った」というのは、強いチームが試合に勝ったと同じぐらいつまらない。
わからんなあ。言ってることが!


「ストーリー構成は、あくまでも作者の読者に対する作戦である。」ということを忘れては困る。
作戦
あっ、そうか。読者には弱いと思わせといて、実は、強くなっていたんだね。
そう、弱くみえるチームが、実は強かったんだ。
強い
わからん、わからん、わからん。
わかったわ。
弱かったチームが、努力して強くなったんだけど、読者には、強くなったことを作者の作戦でわからないようにする。
そして、試合のときだんだんわかるようにして、試合に勝ったんだね。
強
強


あっ、なあんだ……。
わかった。
ニコ ニコ
わかんない。
整理してみよう。ストーリーは、弱い野球のチームに主人公がいて、試合を申し込まれる。
試合
負けるのはわかっているが、あきらめず「努力」する。さあ、試合当日だ。相手は強い。前半は大きくリードされる。読者は、弱いからやはり負けるんだなと思う。そこで、「努力」して練習した成果がだんだんあらわれてくる。



クライマックスは、ストーリーの後半にもってこよう。はじめの方にあると、話がだらだらした感じになります。





そして、試合に勝つ。これが「結」となる。
逆点する
試合に勝つ
結
END
なるほどあらすじはわかった…。でも、まだまんがにならないと思うけど。
そうです、このあらすじができたら、全体を起承転結ですこしずつ分けて、だんだん細かくするんだ。
あっ、はじめ宇宙パイロットでやった方法だね。
そうそう、起承転結は、あくまでも考え方だ。よく意味を知っていないと使えないぞ。だから必ずしも、型どおりいかなくても心配いらない。自分の考えたストーリーをつけ加えたり、削ったりして個性的な話をつくろう。

〔まとめ〕

●ストーリーの基本
- 起・承・転・結
- 序・破・急

（同じことです。）

ストーリー → 主人公がいて → 事件がおこり → 主人公が事件を解決する。

主人公と事件とのかかわりあい。

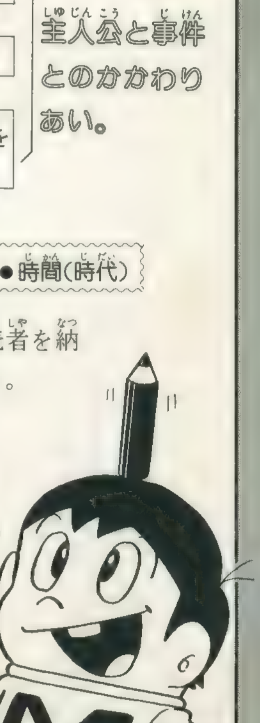
●ストーリーに必要なもの

●登場人物　●事件　●場所　●時間（時代）

●ストーリー構成とは、作者が読者を納得させるために使う作戦である。

●作戦がないストーリーづくりはおもしろくない。（まんがとは、作者が読者に自分の主張を納得させる戦いなのである。）

●どんな長編まんがでも「起・承・転・結」の積み重ねです。



ストーリーのコツ


あらすじはできたが、細かいストーリーができんな…。
どれどれ、どんなあらすじかな。
「ウサギとカメが競走して、カメが勝った感動の長編まんが」


ピューーッ
サッ
ハアハア…、
死ぬかとおもった。
死ね！


ウサギとカメがいた〜アだと！
競走して、かめが勝った〜〜〜〜ア！
ごめんなさい。ボクがまちがっていました！
ペコペコ
ウサギが勝った………にします。
おれ死のうかな………。
いやになっちゃった………。
どうしたの？


ホラ！
いつまでも、
ポーッと
してないで
……。
ピク
勉強のためには、
あらすじを
昔話や民話から
借りてきても
よいが、
ストーリー構成には、
作者の個性を
ださなきゃ
だめ
なのだ。
個性って
なあに。
たとえば
ウサギとカメの
話を借りても、
S・Fのお話に
してみるとか
……。

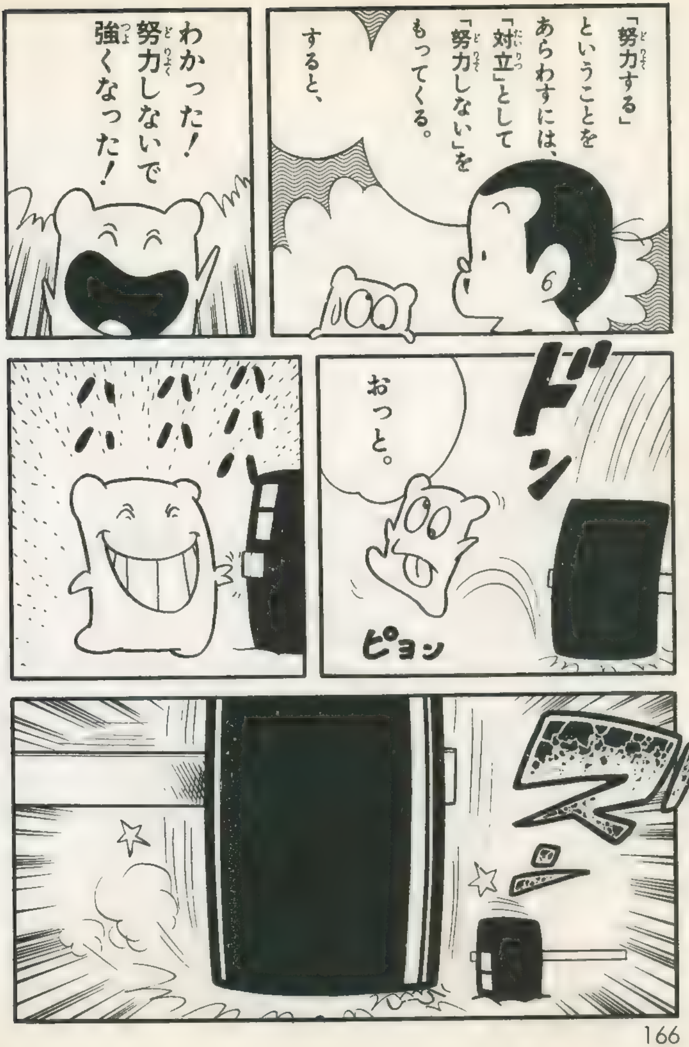

ある惑星に向かって飛び立つ、二台のロケットがある。どちらも早くその惑星に着きたい。一台は最新のロケットで、もう一台は中古ロケットとか…。二人の男友達がいて、二人とも一人の女性が好きになり、どちらが先にガールフレンドにするかとか……一人はハンサム、一人はユニークな顔をしているなど。
ストーリーのあらすじなどは、今まで学んだことをマスターすればできる。
観察・発見・記録 蓄積・展開 そして、置換・誇張 逆転・連想 また、起承転結などだね。
あらすじを起承転結で分けていって、お話はできるけど……。まんがにするのはむずかしいな。
ストーリー⬇まんが
そうだね。


「テーマから
あらすじを考え、
ストーリーを
つくる。」
この方法は、
一応構成を
もったストーリーで
あるが、
まんがにするには
不十分という
場合が多い。
また
昔話や民話から、
あらすじを
個性的に
ストーリーに
かえたときも
同じである。
たとえば、
前に勉強した
野球まんがで、
「弱いチームが
努力して、
強いチームに
逆点勝ち
する。」
というのが
あったね。
わすれ
…………
………。
ポカッ
でも、
弱いチームと
いうことを、
読者に
わからせるには
どうしたら
よいか
………。
かんたんだよ。
弱いチームを
かけば
いいんだよ
!


サッ
弱いチームといっても、どのくらい弱いのかわからない。
そこで……。
わかった！別の弱いチームを設定する。
たとえば、幼稚園の野球チームより弱いとすればわかるよ！


そのとおり対比だ！
（または、対立だ。）
あることがらをあらわす場合に、それに対立することがらをぶつける。
そうすることによって、あることがらを明確にすることができる。
天才
たいへん力持ちの少年がいるとする。
この少年をあらわすには、どうしたらよいか。
わかったわ。
プロレスラーか大男か、一目で力もちとわかる大人を設定する。そして、力比べをして少年が勝てば、力もちだとわかるわ。
そうだね。これは、昔話の「金太郎」で、金太郎がクマとすもうをして勝ったのと同じ表現だね。
金


対立(対比)をさせないで、少年が強いとだけかいていくのは、作家にはわかっていても、読者にそれを納得させることが難しい。
この対立を、「葛藤」という。
では、「努力して、野球がうまくなった」は、どう表現すればよいかな。
あっ、今度はボクが答えるね。
野球少年が努力するのをあらわすのだから、「プロの選手より努力した」とすればよい。
エヘン
それでもよいが、別の方法もある。
アレ


「努力する」ということをあらわすには、「対立」として「努力しない」をもってくる。
すると、
わかった！努力しないで強くなった！
ドン
おっと。
ピョン
ハハハハハハ


努力しないと、強くはならない。
そこで、
「努力」しない。または、「努力」できない。と、考えてみよう。
努
始めは、弱いので努力してみる。だが、強くならないのであきらめる。努力しない……。
すると、今までできていたことまでできなくなる。よし、努力しようとおもって練習する。すると、今度はケガをする。練習できない……。
こうするとどうだろう！野球少年も、それを読んでいる読者も、努力しなければと思う！
少年が努力しはじめることに、感動がおこるはずだ。



つまり、葛藤(対立)をうまく構成していけば、作者の表現したいことが読者に伝わる。
ねえ、どうしてそんなに、読者にこだわるの?
作家は読者を意識せずに、自分の思うまま自由にかいていったほうがよいと思うな!
ポイ
真実を自己の内に求めてこそ、芸術作品となる!
グイ
わかったようなことをいいなさんな!


読者を気にせず自分の思うままをかいたり、葛藤や対立などなくすんなり話が終わるまんがは、自己満足のためだけにあるまんがだ。
まんが
何度も言うが、読者が理解できないまんがは、まんがとはいわない。
たとえば宇宙人がやってきて、非常に地球のためになることを宇宙人語でしゃべっても、
それを聞いている地球人がわからなかったら、宇宙人は、むだ話(話にならないから、むだな叫び)をしたことになる。


作者が読者に、「自分の主張（かいていること）をわからせる」ということが重要なのです。
まんがは、作者と読者の戦いです。
なぜなら、作者がかこうとしていることを事前に読者がわかってしまってはおもしろいまんがにはなりません。
おもしろくないまんがは、だれも読まない！
プイ
戦いなのであるから、当然、作戦が、ストーリー構成に必要なのです。作者は、自分の意図にそって読者を引っぱっていく。そこで、読者は作者の主張にぶつかるのである。
作戦

〔まとめ〕

まんがとは作者と読者の戦いである。

戦いである以上、作戦(計画)が必要である。
この作戦(計画)を**構成**という。

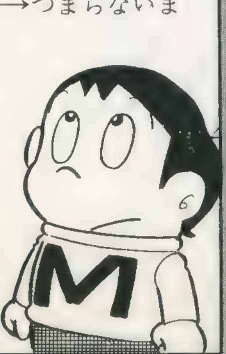
構成のないまんがは失敗する。

なぜ失敗するのか？

- 作者が読者のことを考えずに自分勝手に話を進めていく。──→読者は意味がよくわからない。──→わからないまんがはおもしろくない。
- 作者が読者にわかるようにオーソドックスに話を進めたとき──→読者は作者の考えや話立てが途中でわかってしまう。──→最後まで読む気がしなくなる。

わかりきったことを、わかりきったようにかいたのでは読者はつまらない。──→つまらないまんがはおもしろくない。

個性ある作戦が、個性あるまんがをつくる。



〔まとめ〕

構成

テーマ(作者の考え・主張) ➡ 筋を立てる / ストーリー化する

〔例〕 **悪いことをするとばちがあたる。(テーマ)**

いたずらをする ＋ ばちがあたる → 具体化する

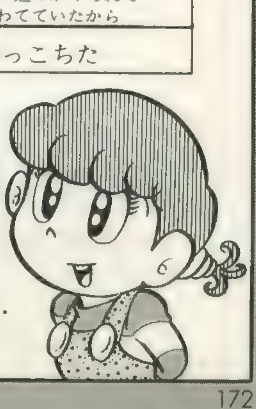
●テーマだけでは、まんがにならないので構成する。

具体化する → 棒でつつく / おっこちる

	棒でつつく	おっこちる
だれが →	太郎が	太郎が
いつ →	日曜日に	棒でつついたあと
どこで →	広場で	広場のまん中で
なにを →	ねている犬を	(太郎の)頭から
どういうふうに →	棒で	噴水に
なぜ →	いたずらをしようとして	犬に追っかけられてあわてていたから
どうした →	つついた	おっこちた

テーマ → 具体化 → あらすじ

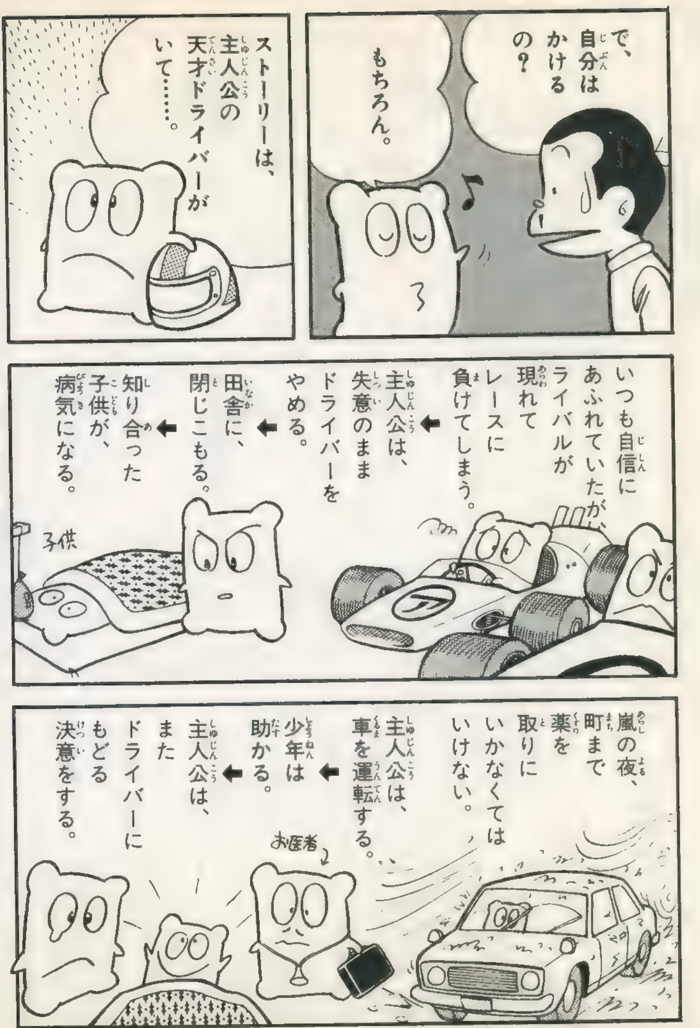
あらすじ → 対立(葛藤) → ストーリー



あらすじだけをいくら細かくしても、平凡な話になる。そこで対立(葛藤)という作者の作戦で、読者をハラハラ・ドキドキさせておもしろい話にする。

キャラクター




で、自分はかけるの？
もちろん。
ストーリーは、主人公の天才ドライバーがいて……。
いつも自信にあふれていたが、ライバルが現れてレースに負けてしまう。
← 主人公は、失意のままドライバーをやめる。
← 田舎に、閉じこもる。
← 知り合った子供が、病気になる。
子供
嵐の夜、町まで薬を取りにいかなくてはいけない。
← 主人公は、車を運転する。
← 少年は助かる。
← 主人公は、またドライバーにもどる決意をする。
お医者


あらすじは、まあまあだが。
登場人物が同じような顔では、誰が誰だかわからんじゃないか。
お医者
ライバル
天才ドライバー
子供
キャラクターは、はっきりとかき分けないとだめ！
キャラクター??
同じような顔の登場人物だと、誰が誰だかわからず、ストーリーがメチャメチャに感じられる。かいてる作者の方はわかっているつもりでも、読者には、わからないまんがになってしまう。キャラクターのかき分けによって、はじめてストーリーが読者にわかるんだよ。


キャラクターって、なんなの？
キャラクター
まんがの登場人物のことだ。
ボクたちのこと？
なあんだ、ボクのことか……。
ボクのことなのに……。
登場人物が、みんな同じ顔をしていては、だれがだれだかわからないだろう。



「絵」だけではない！
キャラクターとは、登場人物の個性なのだ。だから絵はもちろん、性格も異なっていた方がいい。
どうして同じ性格だとだめなの。同じ性格の人ってたくさんいるじゃないの？
たとえば、中学生の三人グループのストーリーだと、どうなるか……。
三人ともみんな同じ性格で、しかも個性がなかったら、わざわざ三人グループにする必要はない。一人で十分だ！三人とも個性があってはじめて、三人グループというのが生きてくる！
個性

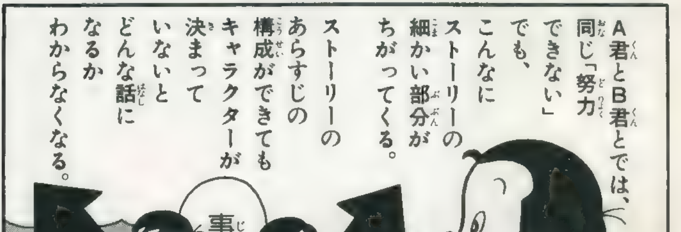

物語は、主人公と事件の関係だといったね。
たとえば番長グループから、ケンカを売られた主人公がいたとする。けんかが好きかきらいかで、話は大きくかわる。
キャラクターが決まっていれば、事件が起きたときどんな行動に出るかきまるね。
するとストーリーは、どんどん決まっていくね。
事件
キャラクターのはっきりしていないまんがは、ストーリーが決まりにくい！
なぜ？


決まると思うか！
知らん。
さらに読者にしても、キャラクターが決まっていないまんがだと、登場人物が個性的でなくだれがだれだかわからない。
ひどいときは、だれが主人公かわからないこともある。
なぜ？わかんないの、………主人公はボクだよ！
このような、かんちがいがおこる！
ギュ〜ッ


キャラクターが決まらないと、ストーリーはできないの？
そうだね。
でもストーリーは、テーマから対立や葛藤を使って構成していけばできるんじゃないの？
ナルホド
ハハハ、いいことに気がついたね。
……
キャラクターが決まらなくても、テーマからストーリーを構成できる。つまり、テーマが「努力」で対立が「努力できない」となる。そこで具体的に「主人公が努力できない」ということをあらわすには……。
ゴマカスナヨ…

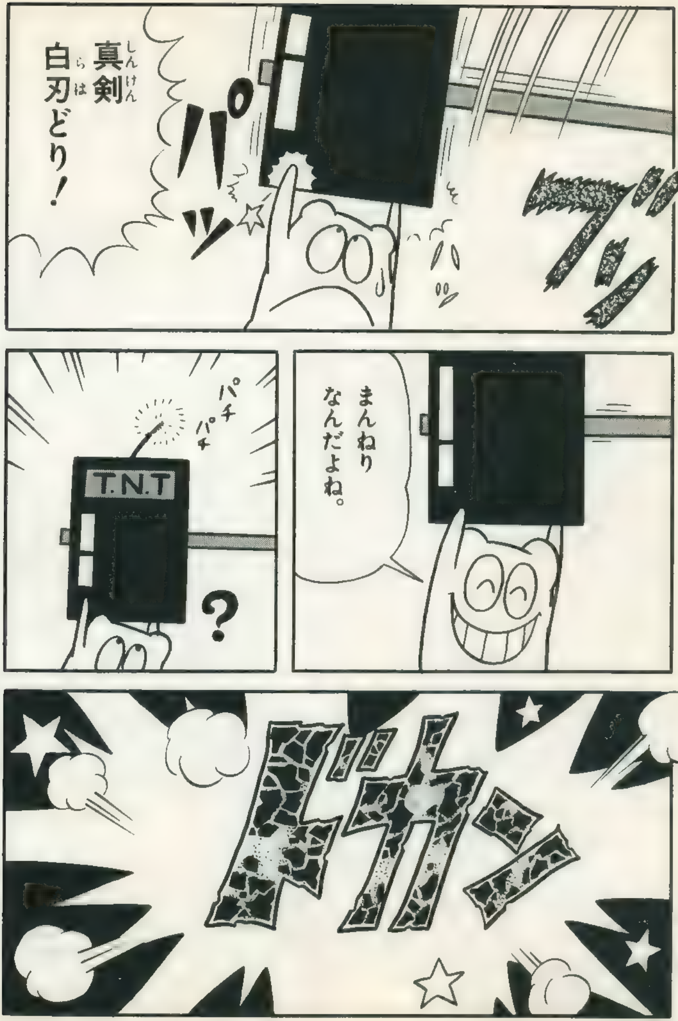

あらすじを具体的な話にするとき、キャラクターが決まっていないとどうしていいかまよってしまう。
「努力できない」を、キャラクターが決まっていたらどうなるかやってみよう！
キャラクターの性格は、もちろん環境も含む。
A君
●背が低いが勝気
●家はびんぼう
●妹が病気
B君
●大男だが、
●性格が弱く
友達がいない。
●家は金持ちで、両親が厳しい。
DEBU
A君の場合
●妹を医者にみせるのに、お金がかかる。
●アルバイトにいそがしくて、野球の練習ができない。
●夜、練習するが、毎日なので疲れて、本人が病気になる。
●アルバイトと、野球の練習の両立ができない。
これで、野球に対する「努力ができない」となる。
新聞


B君の場合
●友達をつくるために、野球チームにはいる。
●しかし、両親が「野球はあぶない。もし、けがをしたらたいへんだ」といって、野球をさせない。
●気が弱いので、両親にさからえない。
これで「努力できない」となる。
ダ
DEBU


A君とB君とでは、同じ「努力できない」でも、こんなにストーリーの細かい部分がちがってくる。
ストーリーのあらすじの構成ができてもキャラクターが決まっていないとどんな話になるかわからなくなる。
事件
DEBU


もちろん、キャラクターは無茶苦茶に決めるのではない!
テーマで決め、そのテーマに一番あつかいやすそうなキャラクターを決めていく。
テーマにそったキャラクターだから、あらすじの構成を細かくできるのだよ。


キャラクターがしっかり決まっていれば、物語は、事件と登場人物との「関係」ぶつかりあいだから自然と話ができてくる。
事件
ストーリー
それじゃあキャラクターを決めれば、ストーリーの構成なんかいらないじゃないの？
ところがそうでもない。ストーリーはどんどん進むかもしれないが、それはただ進むだけでどこにいくかわからない。
どうなるかわからない話は、無茶苦茶なまんがになりやすい。作者がなにをかいているのかわからないまんがは、読者にわかるはずがない？？？
まるで、このまんがみたいだね。


真剣白刃どり！
パッ
ブッ
パチパチ
T.N.T
?
まんねりなんだよね。
ドカン


まんがは、「作者と読者の戦い」ということを忘れてはならない。
どんなときでも、ストーリー構成の作戦を作者は忘れてはいけない。
作戦
まんがはおもしろく、そして何をかいているか、読者にわからせることが必要なのだ。
わかったかなアカンベー。
ボクがわからないとすると、これはまんがではないのかな。

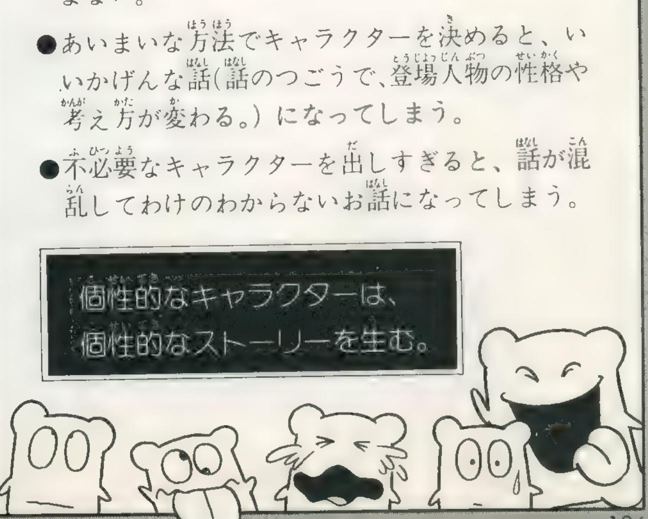
〔まとめ〕

キャラクターとは、登場人物のこと

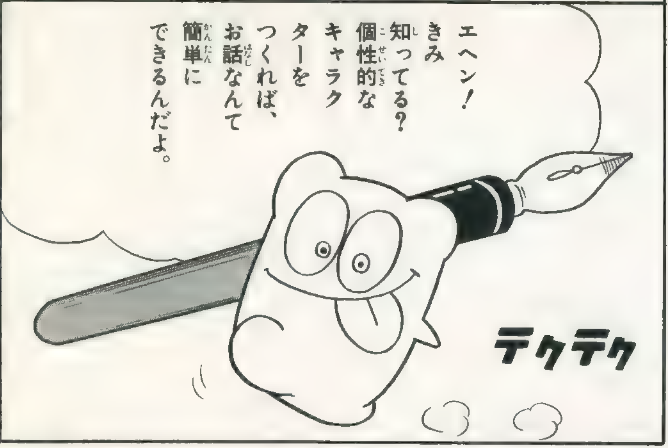
キャラクター	＝	登場人物	＝	人間	＝	●性格 ●その人の環境 ●生い立ち

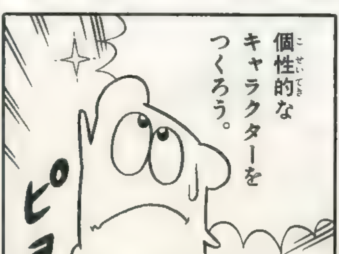
- 物語（ストーリー）は、キャラクターと事件の関係で進む。
- キャラクターが決まらないと、ストーリーは進まない。
- あいまいな方法でキャラクターを決めると、いいかげんな話（話のつごうで、登場人物の性格や考え方が変わる。）になってしまう。
- 不必要なキャラクターを出しすぎると、話が混乱してわけのわからないお話になってしまう。

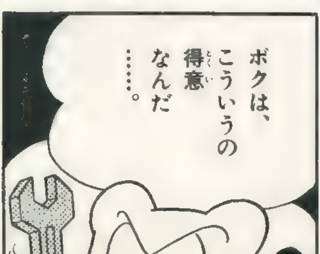
個性的なキャラクターは、
個性的なストーリーを生む。



キャラクターのつくり方








できた！
キャ・ラ・ク・ター・・じゃなく ガ・ラ・ク・タ じゃないか。
ハハハ ごめんごめん、実はこっち なんだ。
ヨッ
それは・カ・タ・ク・ラ・……。
ハハハハ じょうだん、じょうだん。
ポイ


どうだ、個性的なキャラクターだろう。
個性的
具体的にかけ！
パカーン
とんでるキャラクターアカンベー。
ビュー
グシャ



実際にキャラクターを、考えてみよう。
う〜〜〜ん。個性的な性格といっても……、なにから考えていけばいいのかな?
いちばんかんたんな方法を知ってるよ。そっと、教えようね。
それはね、小説とか映画にでてくるキャラクターを、そっくりまねるんだよ。フフフ……。
大勝利!
はじめはそれでもよい。
がっ!
いつまでも、まねばかりしていてはダメだよ。


なぜなら、ストーリーの進展はキャラクターに左右される。キャラクターをそっくりまねると、当然ストーリーの進展がかたよってくるからだ。
小説や映画の作品から、キャラクターをそっくり借りてくると……、
その作品のテーマやストーリー構成まで、まねになりやすい。
キャラクターの勉強のためならどんどんまねてもよい。しかし、これで自分のキャラクターが考えられるようになったわけではないのだ。注意しよう！
それなら！どうすればいいんだ！


どうすれば、キャラクターを考えられるか。まずその前に、キャラクターってなんだったかな。
登場人物で、その……性格とか、……環境とか……。
そうだね性格だね。
では、特徴のあるキャラクターとは？
あっ、わかった。
性格に特徴をつければいいんだね。
そう、かんたんな方法でいくと、性格をかたよらせる。


あっ、そうか。
こうすればいいのか。
いつまでも傾いていろ！
たとえば、…………………非常にケチとか非常におこりっぽいとか……。
グサ
どうして、それでキャラクターが決まるの？
おまえなーっ。
なるほど、おこりっぽいと事件になりやすいな………。


または、普通の人と反対の性格にしてみる。たとえば、
●女っぽい男性。
●男っぽい女性。
●大人なのに、子供じみている。
●子供なのに、大人顔まけの大天才。
などである。
ホホホ
そうだ、ボクがそのよい例だ！子供のくせに大天才のアカンベー。
と、自分で思い込んでいるおっちょこちょい者。
天才
個性
キャラクターは個性をいかすものであるから、性格だけでなく体格もまたたいせつだ。たとえば、
●大男とか
●足が短いとか
●ハンサムとか
●三まい目とか
などである。



これが、ポイントなんだ。これらのことを組み合わせると、いろんなキャラクターができる。
男
女
背が高い
背が低い
頭がよい
普通
バカ
ケチ
気前がよい
普通
ハンサム
ぶ男
また、環境もたいせつだ。
●町の子か村の子か
●金持ちか貧ぼうか
●兄弟がいるかいないか
などで、キャラクターが決まってくるんだ。
ホーホー。
また、身近な人でおもしろい人がいたら、その人をモデルにしてもいいね。
そういえば、学校にへんな先生がいっぱいいるな。


また、動物などの性質を人間に移してみる。ライオン・トラ・クマ・ネズミ・ナマケモノなど、いろんな動物の独特の性質をキャラクターにしてみよう。たとえば、「うさぎ」だと耳が人の何倍も敏感で、足が長く、速く走る。
次に、物でもできる。たとえば、「目ざまし時計」に例をとってみよう。時間にうるさくてある時間がくると、人が変わったようになる性質など。
(うるさいだけで守らない人)
なるほどキャラクターは、個性なのか。
個性
ところで、個性ってなんなの?


個性とは、人それぞれがもっているその人独特の性質だ！
なるほど独特ね……。
ハハハハ
独特ってなに？
おまえ、
みたいなの！
ズン

〔まとめ〕

キャラクターを決めるとは……

登場人物の性格、環境、生い立ちを決めること。

〔例〕❶だれもがもっているクセを、かたよらせ強調してみる。(ケチ、いつも笑っている、鈍感)

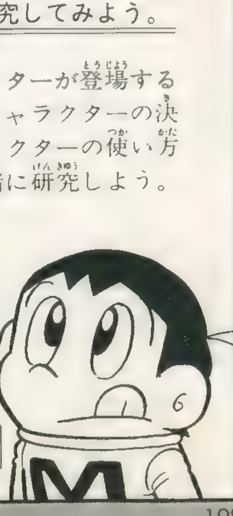
❷身近な人をモデルにしてみる。家族・友達・学校の先生など……(こんなときは、日ごろの観察が役にたつ)

❸動物や物(道具など)の特徴を、人間にあてはめてみる。

小説や映画のキャラクターを研究してみよう。

●なぜ、この物語にこのキャラクターが登場するのかを考えてみる。すると、キャラクターの決め方がわかってきます。キャラクターの使い方や話の結びつけ方なども、一緒に研究しよう。

●まんがの勉強には、小説や映画のキャラクターをまねたりそのまま使ってみるのもよい。だが、これで自分はキャラクターを創り出せるとは思わないこと。



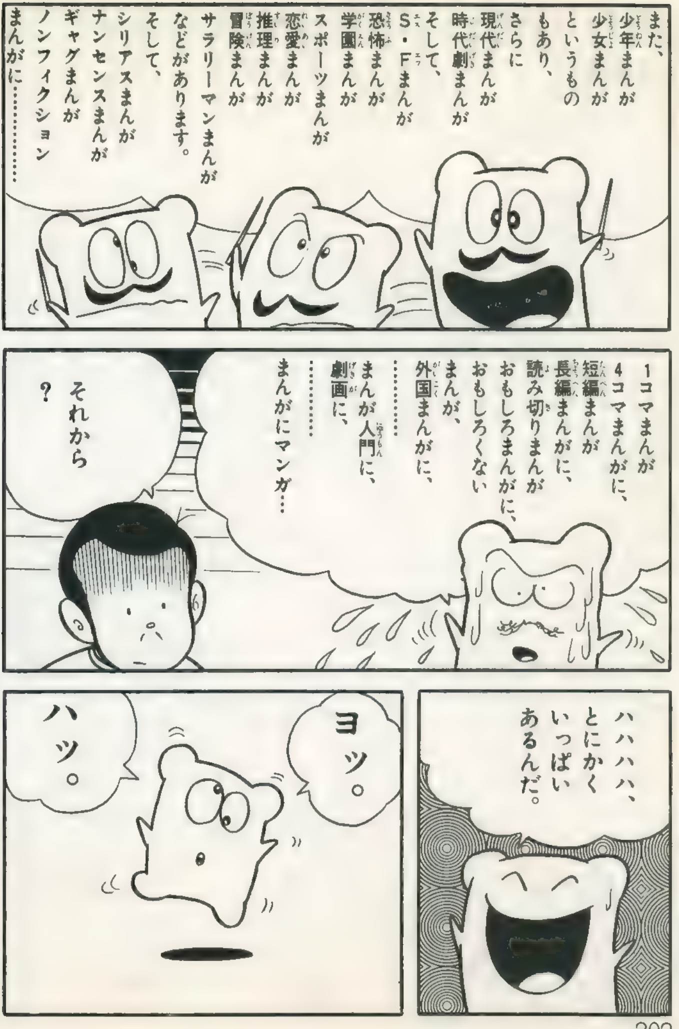
借りもののキャラクターは失敗のもと

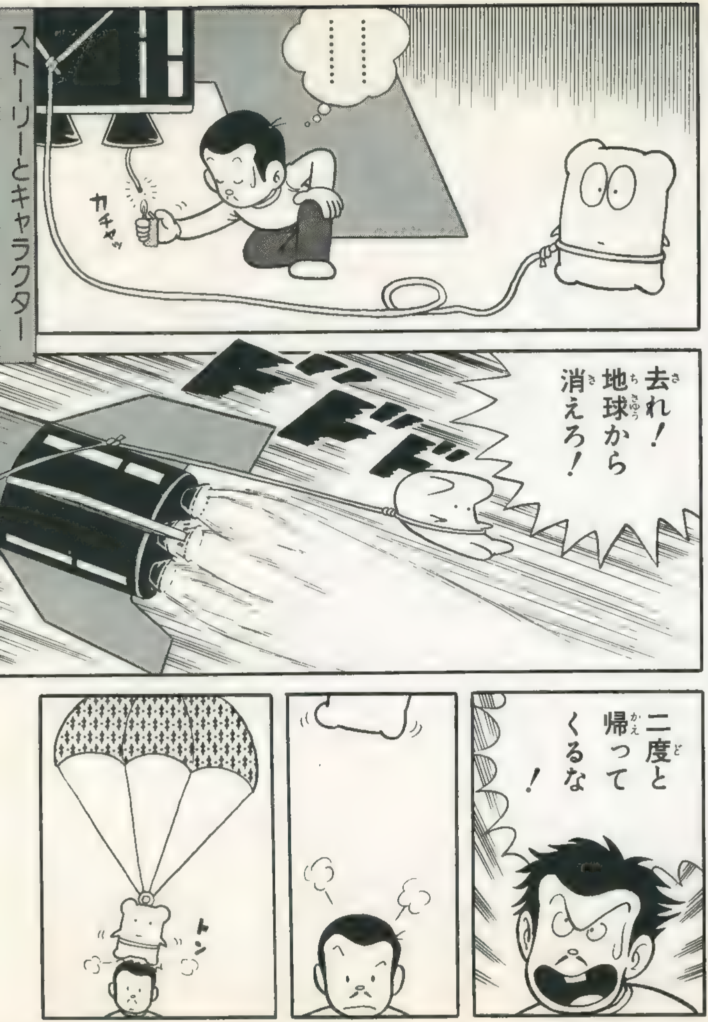
まんがの種類とキャラクター




まんがの種類を知らないで、キャラクターを作ってもむだじゃないのか。
そういえば……。
ね！そうでしょう。ね！
いいところに気がついたでしょう。
うん。
ボクのようなキャラクターが、いくらかっこよくても、シリアスなドラマにはでられないだろう！


まんがの種類を知らずして、キャラクターを語るなかれ！
ポカ
実にボクは、
天才なんだな。
ゴホン、今度からワシが教えよう。まんがには大きく分けて、子供まんが、青年まんが、大人まんががある。


また、少年まんが少女まんがというものもあり、さらに現代まんがが時代劇まんがが そして、S・Fまんがが恐怖まんがが学園まんがが スポーツまんがが恋愛まんがが推理まんがが冒険まんがが サラリーマンまんがが などがあります。そして、シリアスまんがが ナンセンスまんがが ギャグまんがが ノンフィクション まんがに……
1コマまんがが4コマまんがに、短編まんがが長編まんがに、読み切りまんがが おもしろまんがに、おもしろくないまんがが、外国まんがに、……まんが入門に、劇画に、……まんがにマンガ…
それから？
ハハハハ、とにかくいっぱいあるんだ。
ヨッ。
ハッ。


……
……
カチャッ
去れ！
地球から消えろ！
ドドド
二度と帰ってくるな！
トン



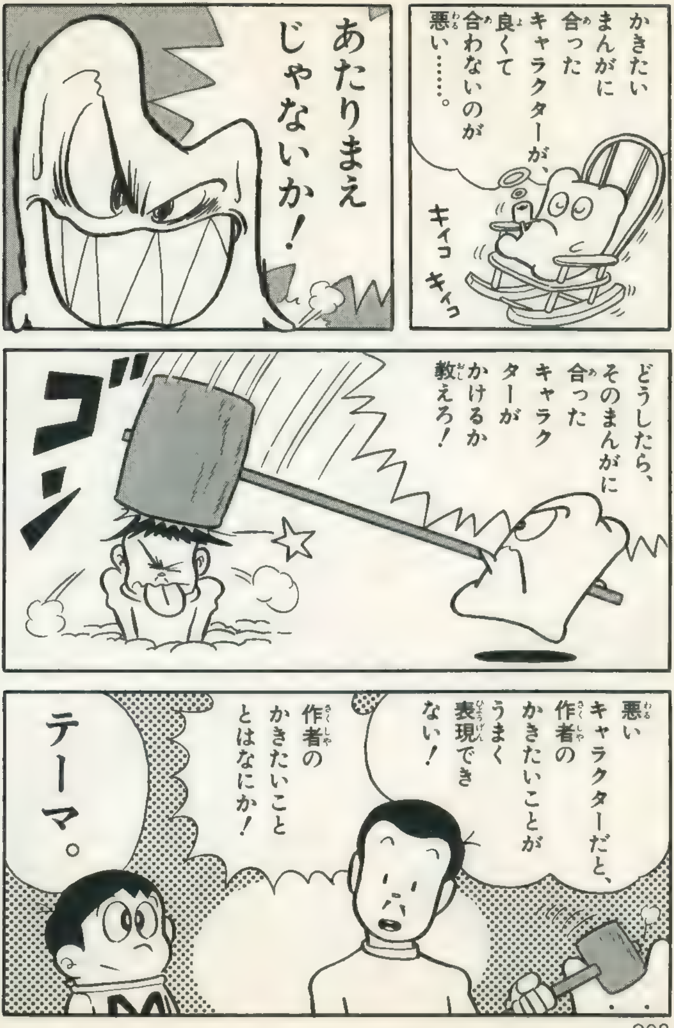
ごめんして、教えて。
まんがの種類によって、キャラクターが決まってくるのはたしかである。
まんがの分類方法は、選ぶ基準によっていくとおりもある。たとえば、読者の年齢でいけば、児童まんが青年まんが大人まんがとなる。また、ストーリーまんがとギャグまんがに分ける方法もある。
んが
分類
まんが
たいせつなことは、まんがの分類方法がどうなっているかということではなく、
作者が、どんなまんがをかくかということだ。つまり、作者の表現したいジャンルによってまんがの種類が決まる。
ジャンル


たとえば
学生生活（学校）を
舞台にすれば、
学園まんがになる。
さらに、
シリアスにかくか、
（シリアスまんが）
ギャグにするか、
（ギャグまんが）
さらに、事件は
恋愛（恋愛まんが）か、
スポーツか
学力か友情かで
決まってくる
野球マンガ
少年マンガ
学園マンガ
また、
一人の作者が
すべてのまんがの
種類をかき分ける
必要はない。
自分は何が
かきたいのか、
ということが
たいせつである。
それによって、
まんがの種類が
決まる。
“かきたいまんが”
まんが家一人一人に、
その人の
マンガのジャンル
みたいなものがある。
まんが
だから、
今ある
ジャンルに
とらわれる
必要はない。
とはいっても、
自分勝手な
無茶苦茶な
まんがも
困るけど。


まんがの種類と、キャラクターの関係はどうなの
？
キャラクターとは、登場人物だね。だから、そのストーリーにふさわしい登場人物かそうでないか、ということが重要なんだ。
つまりまんがの種類とは関係なく、そのまんがにとってよいキャラクターか悪いキャラクターかということなんだ。
あっなーんだ。わかった。
正義の味方か悪者か、ということか。
なにを聞いているんだ。バカ！
1t



リアリズムタッチのキャラクターで、〔画風だけでなく、描写・行動・セリフ〕ギャグまんがをかいてもうまくいかない。
これは悪いキャラクター、つまりミスキャスト。
ミスキャスト
でも、リアリズムタッチのギャグもあるよ。
そう、ありますね。おもしろければそれもまんがだ。しかし、そういうまんがはまんがをかきなれた人が、パロディーなんかで使う、ハイテクニックなんだよ。
かきなれないまんがは、おもしろくない場合が多い。作者が表現しきれていないからだ。そして、おもしろくないから、読者は、それをまんがとしてみてくれない。注意しよう！
ポイ


かきたいまんがに合ったキャラクターが、良くて合わないのが悪い……。
キイコ
キイコ
あたりまえじゃないか！
どうしたら、そのまんがに合ったキャラクターがかけるか教えろ！
ゴン
悪いキャラクターだと、作者のかきたいことがうまく表現できない！
作者のかきたいこととはなにか！
テーマ。


そう、そしてテーマを表現するために、事件がおこる。
物語は、事件とキャラクターとの関係で、ストーリーが進む！
だから事件の性質によって、キャラクターを考える。たとえばS・Fで、ある惑星でA型の血液の人間がいたら惑星人が殺してしまうという設定で、地球のロケットが不時着したとき、乗組員全員がO型だったら話にならない。
A型
そこでA型の人間が、何人かいるということが必要になる。主人公が助かったとするなら、キャラクターはA型でないということが必要である……。そして、ハンサムであるとか足が長いとか、絵がうまいとか、の性質はあまり必要ではない。
あまり必要でない。
絵がうまい
ハンサム
足が長い
血液型
（必要）


決められたキャラクターが事件とぶつかりあったときに、どう生きてくるかということがたいせつだ。
そして、主人公以外のサブキャラクターは、(わき役)主人公のキャラクターと対立することが、
より一層、主人公のキャラクター性をひき出す。
たとえば、貧乏で三枚目だが、心が優しい主人公がいたら、金持ちでハンサムでわがままなライバルがいると、主人公のキャラクター性が目立つ。
キャラクター性
キャラクター性がはっきりすれば、事件との関係も読者にわかりやすくなる。

〔まとめ〕

●まんがの種類は、分け方の基準によっていくとおりもある。

↓

種類分けは、まんが評論家にまかせるとして

↓

たいせつなことは、「自分はどんなまんがをかきたいか」ということです。

↓

ひとりの作家が、すべてのまんがの種類をかき分けなければいけないということはない。
（ひとりひとりに、その人のまんがのジャンルがある。）

よいキャラクターとは……➡自分のまんがジャンルにふさわしいキャラクター

まんが ＝ 作者の主張・考え ＝ ストーリー

●ストーリーは事件とキャラクターの関係で進む。

〔キャラクターは事件に関係するのに必要な事がらを、自分自身の中にもっていなければならない。〕



◇サブキャラクターについて

●主人公のキャラクター性を引き出すために、対立したキャラクターがよい。

総まとめ

まんが ⟹ 自分は何をかきたいか？
それを読者に読ませるには？

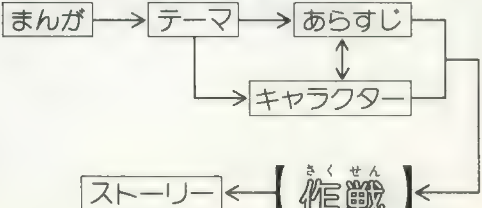
●あたりまえのことだが、おもしろいまんがとは、つまらなくないまんがのことです。

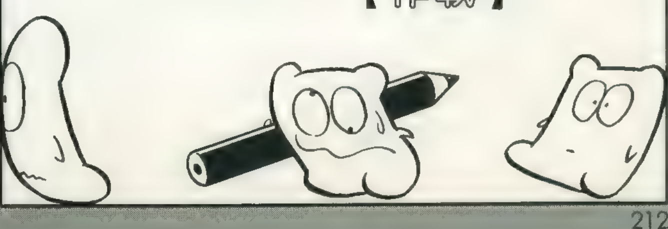
では、つまらないまんがとは…

①何をかいているのかさっぱりわからない。
②読む前から、先のことがわかってしまう。
③話がごちゃごちゃした上に、作者の都合ではじめと終わりで話がちがってくる。

おもしろいまんがになるためには作戦が必要である

●まんがは、作者と読者の戦いである。





総まとめ

作戦について

●作戦には決まった方法がない→ケース・バイ・ケースである。

●たいせつなことは→相手(読者)がいるということです。

①作者は自分のかいていることに夢中になり、読者がいることを忘れてはいけない。

②作者は同じことを表現するのでも、いくとおりもの構成の仕方を考えてみることです。

↓ 作戦をうまく使いこなすには……

4コマまんがを練習することです

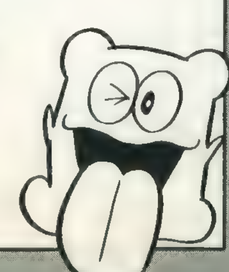
〔起・承・転・結の基本を身につけることが、まんがのセンスや読者とのかけひきを身につけることです。〕

読者のいないまんがはまんがではない

→同じように、作者の主張・考え・思いのないまんがはまんがではありません。



〔作者が読者を意識するのは、自分の主張を受けとめてもらうためにです。〕



総まとめ

テーマが決まると…

まず、どういう事件がおこればいいかを考える。

→ あらすじ

- 事件に主人公がかかわるためには、どういうキャラクター性が必要か！
- 主人公が決まれば、サブキャラクターも決まる。不必要なキャラクターは避けよう。

ストーリーに必要なことがら

同じ
→ テーマ・キャラクター・事件
　時間・場所・結果

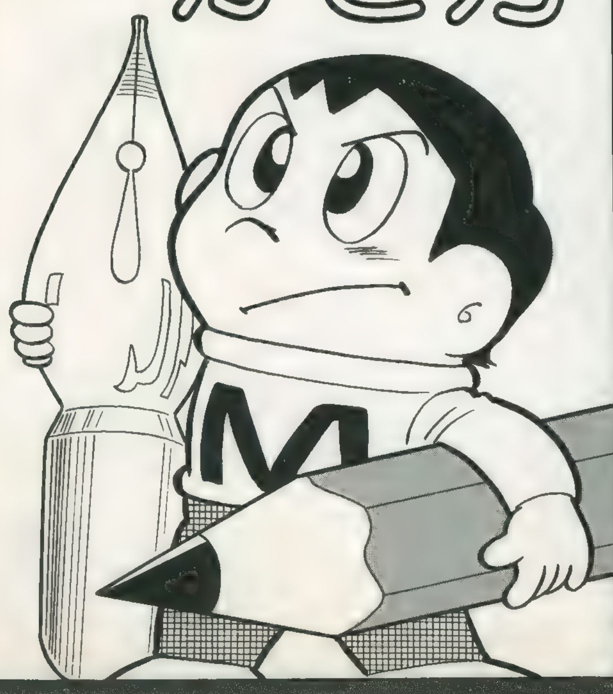
→ いつ　どこで　だれが　なにを　なぜ
　どうやって　どうなったのか
　それで作者は何をいいたいのか

- おもしろいまんがはどうなっているか研究してみよう。映画は？　小説は？　テレビは？　おもしろいのはなぜおもしろいのか考えてみよう。



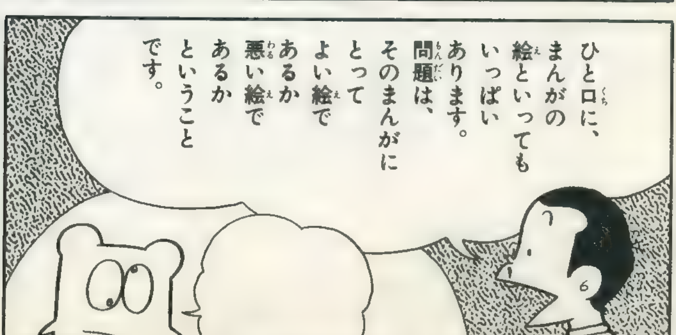
まんがの

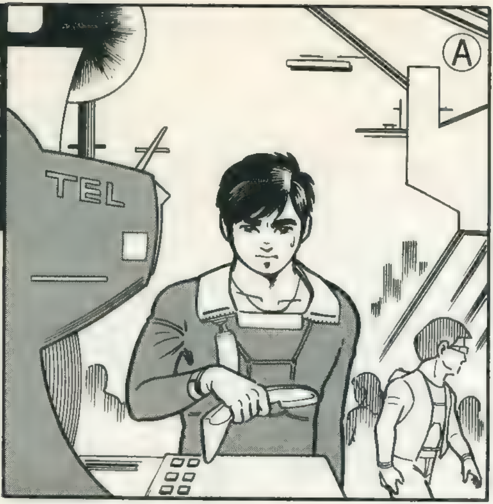
かき方（かた）

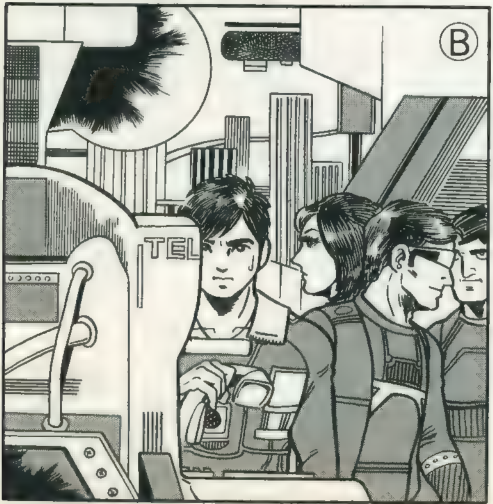


よい絵とは


テーマ、アイデア、ストーリーができるようになったね。それではいよいよ、絵のかき方を始めましょう。


ひと口に、まんがの絵といってもいっぱいあります。問題は、そのまんがにとってよい絵であるか悪い絵であるかということです。





Ⓐと Ⓑの絵を、よく見くらべてください。Ⓐのほうがすっきりしていて見やすいですね。

Ⓑのほうは、ごちゃごちゃとかきすぎていて、何をかきたいのか焦点がぼやけています。


よい絵とは、表現したいことや必要なことを、読者にわからせることです。
アイデアのページで、学んだことと同じだね。
読者にわかる絵をかくように心がけましょう！
ただし、感ちがいをしてはいけない。絵は単にアイデアの補助的な役目をしているのではない。
アイデアを絵で表す視覚性が、まんがの重要な表現なのです。
絵で表現されてこそ、まんがというのだ。アイデアだけ表現したいのだったら、小説を書けばよいのである。


まんがに、絵は不可欠なものだ。（絶対に必要なもの）
絵
まんが
読者にわかる絵とは、作者のいいたいことが読者にわかるということです。
たとえば、作者がリンゴがきらいだったとする。そして、きらいな物を表すのに、リンゴの絵をかいたとする。
キライなもの
読者がリンゴの絵を見て、きらいな物をかいたということがわかるだろうか？
作者としてはリンゴの絵で、きらいなものを表現したつもりでも、それは作者の一人よがりである。自分だけがわかって、すばらしい絵だとうぬぼれても、それはまんがをかいたことにはならないのです。
まんが



〔まとめ〕

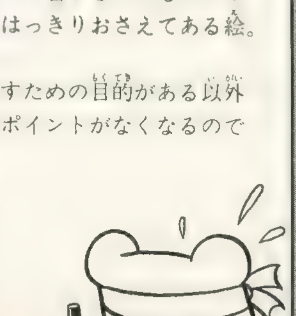
まんがに絵は絶対不可欠なもの

◘**うまい絵とは**—どんな感じでもいいが、作者のかきたいことが読者に伝わる絵。

◘**よい絵とは**—コマの中で一番かきたいもののポイントをはっきりおさえてある絵。

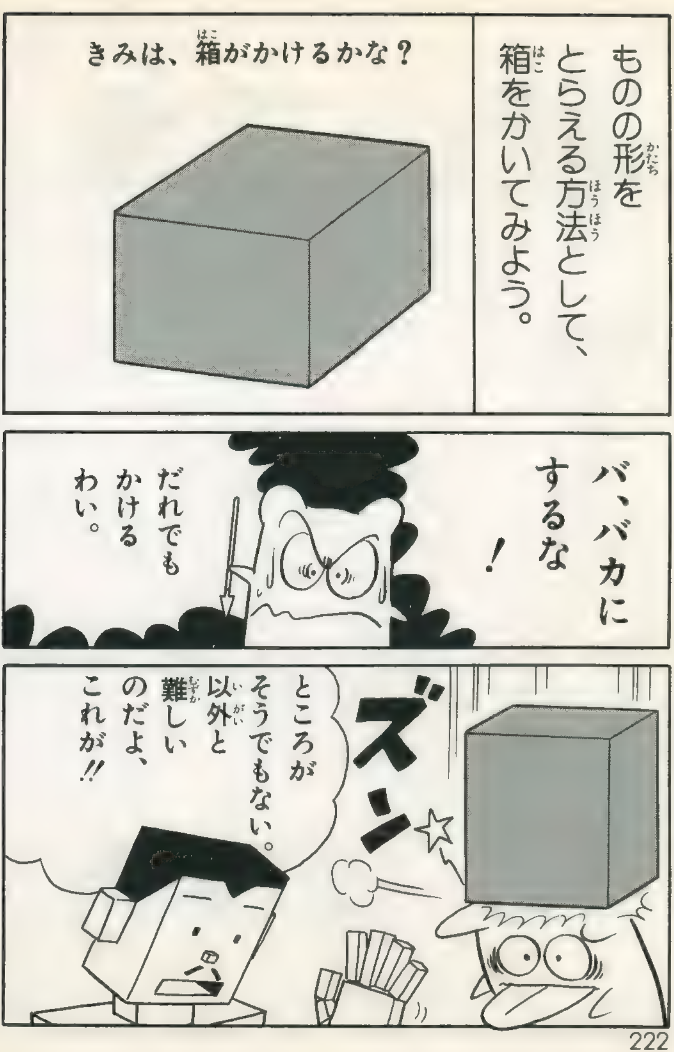
●ごちゃごちゃした感じをだすための目的がある以外は、ごちゃごちゃした絵はポイントがなくなるのでやめましょう。

●かきはじめのころは誰でもごちゃごちゃした絵になります。自分の好きなまんが家の絵をよく研究してみましょう。どういうふうにポイントをいかしているか？



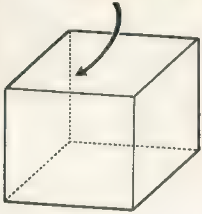
絵の基本

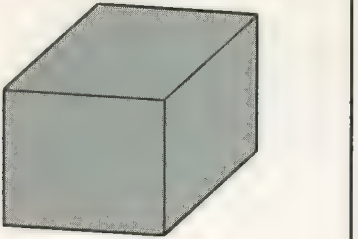

ねえ、
どうしたら
絵がうまく
かけるように
なるの。
そうだね。
なんでも
同じだが、
基本を
しっかり
やらないと
だめだよ。
基本
基本！
……
難しい
ことから
やるのか？


ものの形をとらえる方法として、箱をかいてみよう。
きみは、箱がかけるかな？
バ、バカにするな！
だれでもかけるわい。
ズン
ところがそうでもない。以外と難しいのだよ、これが!!

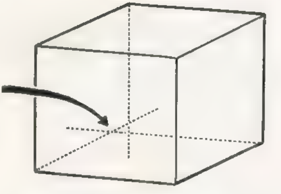
実際にはかきませんが、かくれた部分にも線があるのです。

実に簡単な箱だが…

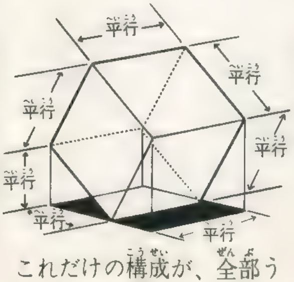




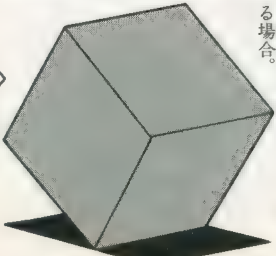
右の四角形は、同じ四角形でもかくれた線がくいちがっています。こんなかき方は、だめです。見えない部分も正確に構成しないといけないのです。



簡単に見える絵だが……

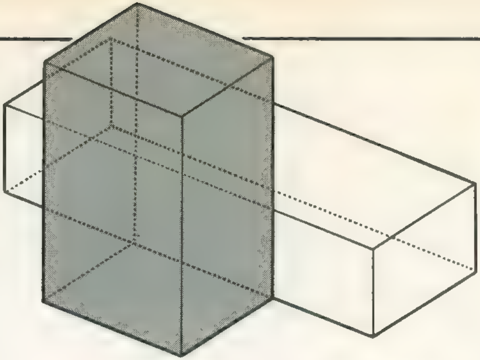


これだけの構成が、全部うまくいって初めてできる。



真上から光が当たって、影ができている場合。

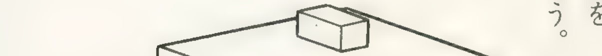
実際にかいてみよう！



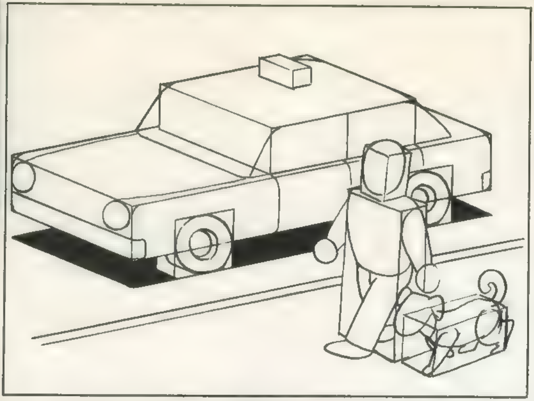
2つの箱を
かいてみましょう。

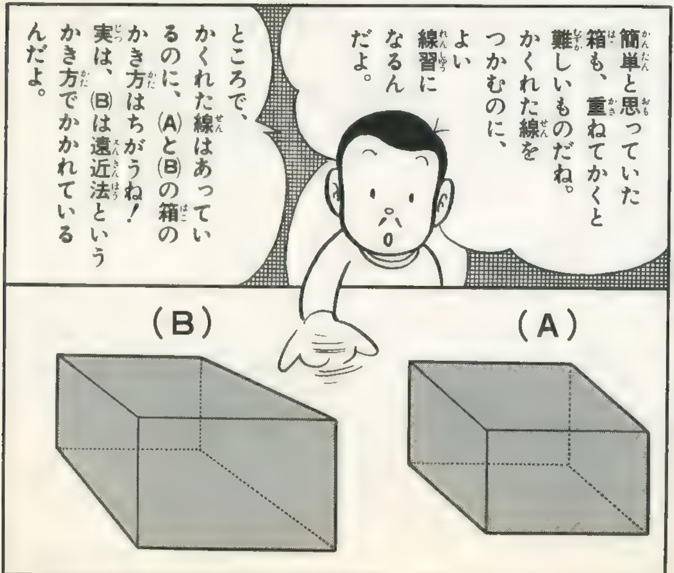
大・小の違う箱を
かいてみましょう。

かくれた線を
無視して
かくと、
狂ってきます。
しっかり
かくれた線も
計算して
かきましょう。



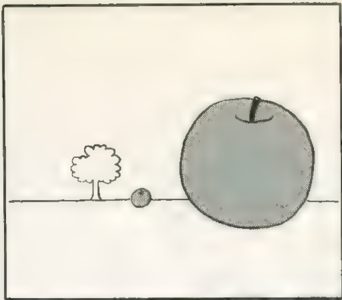
大・小の違う箱をかくことは、左の絵などをかくときの基本になります。

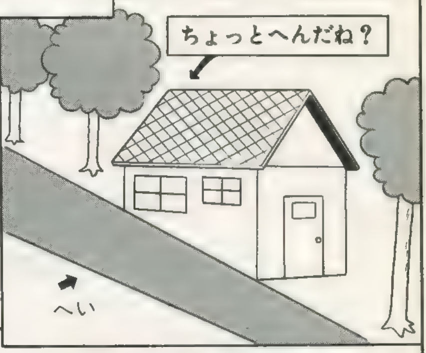




遠近法

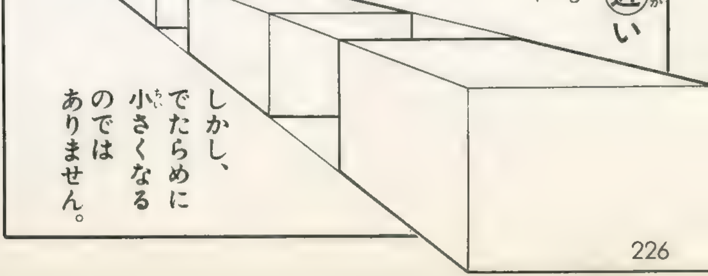
遠近法とは、近くの物が大きく見え、遠くの物が小さく見えるのを、そのまま表現することです。



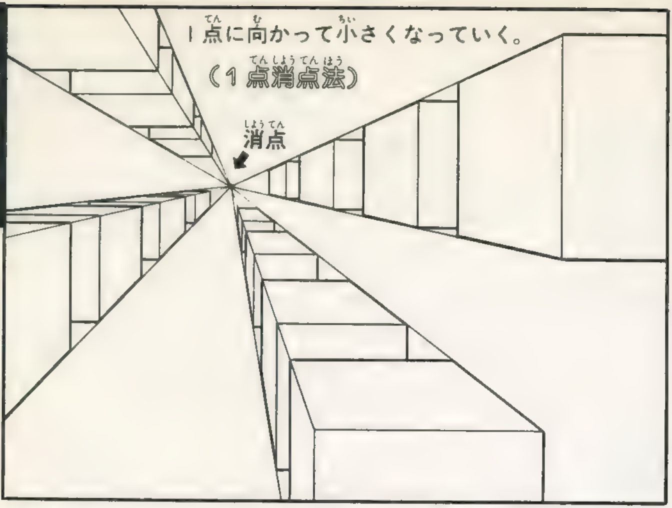


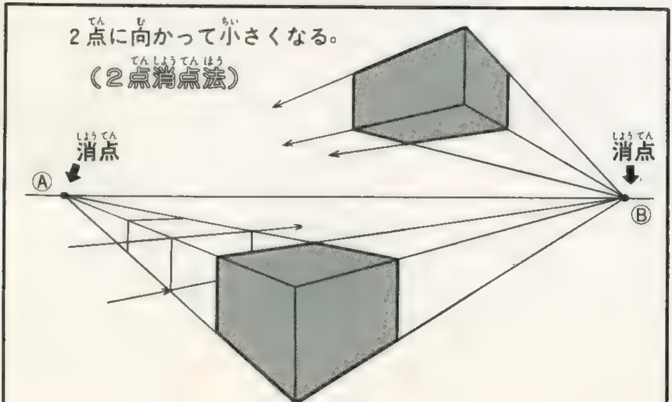
見たとおりのことをかくという遠近法を無視すると、右のように変な絵になってしまいます。

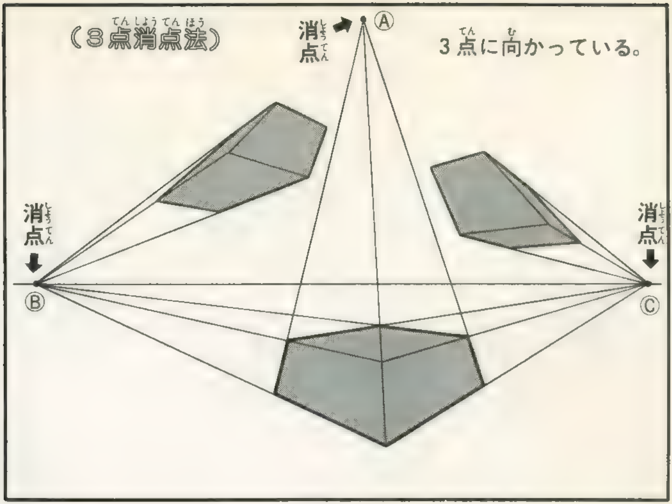
同じ物でも遠くにいくほど、だんだん小さくなっていきます。

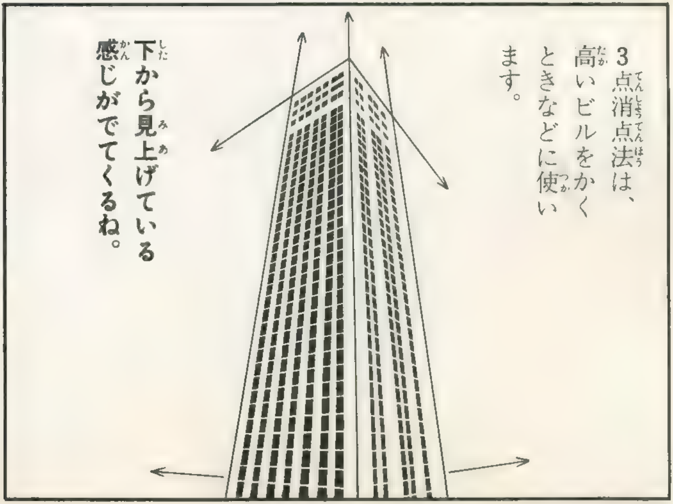


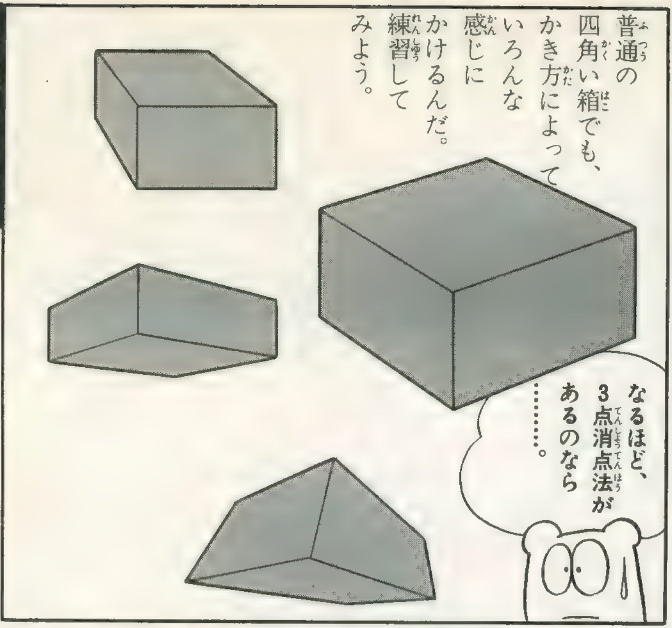
しかし、でたらめに小さくなるのではありません。

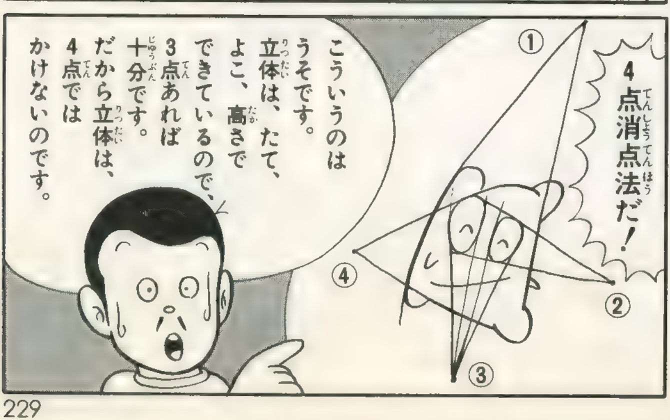

1点に向かって小さくなっていく。
（1点消点法）
消点


2点に向かって小さくなる。
（2点消点法）
消点
Ⓐ
消点
Ⓑ

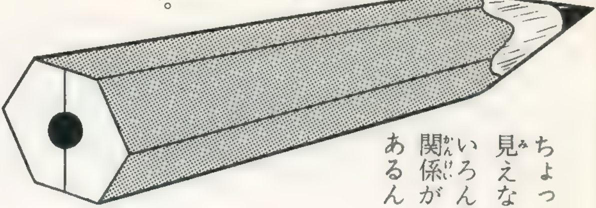

（3点消点法）
消点
Ⓐ
3点に向かっている。
消点
Ⓑ
消点
Ⓒ


3点消点法は、高いビルをかくときなどに使います。
下から見上げている感じがでてくるね。

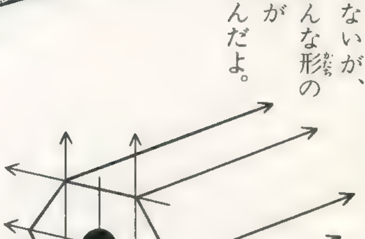

普通の四角い箱でも、かき方によっていろんな感じにかけるんだ。練習してみよう。
なるほど、3点消点法があるのなら……。


4点消点法だ！
①
②
③
④
こういうのはうそです。立体は、たて、よこ、高さでできているので、3点あれば十分です。だから立体は、4点ではかけないのです。

箱が
かけるように
なったら、
今度は
鉛筆を
かいてみよう。
できるだけ
正確に！

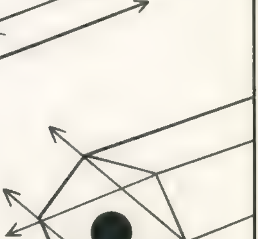


ちょっと見た目には
見えないが、
いろんな形の
関係が
あるんだよ。



その物を形づくっている
関係を見つけ出すことが、
絵がうまくなるコツなん
だ。

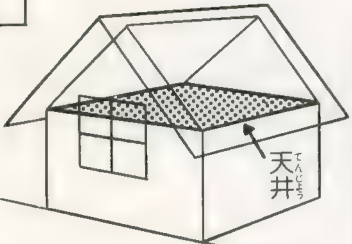




物には、それを形づくっているきまりがあります。かくれている線と同じように、それを無視してかくと、変な絵になってしまいます。

この絵のまちがっているところはどこでしょうか？





家には、天井があります。天井の位置は決まっています。それなのに、天井より上に窓があるのはおかしいですね。

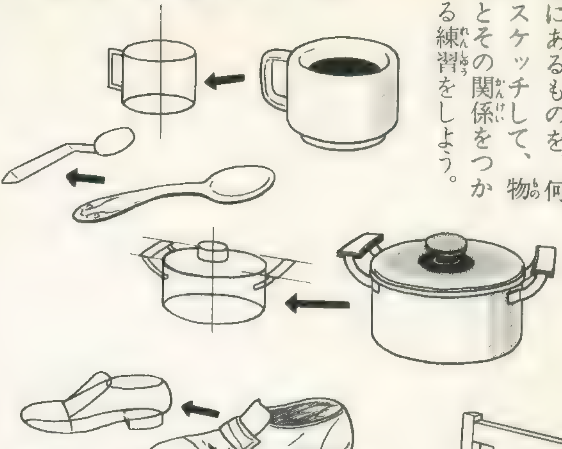
もちろん、左の絵のように、無視したかき方もある。しかし、こういう絵はわざと無視してかいているのです。



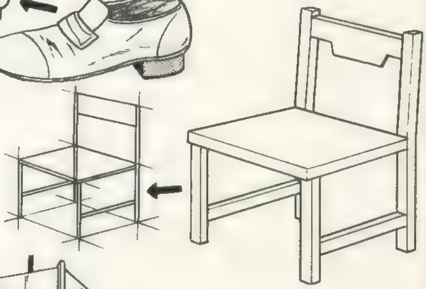
この方法は、絵の表現上のことなので、まちがいなく！

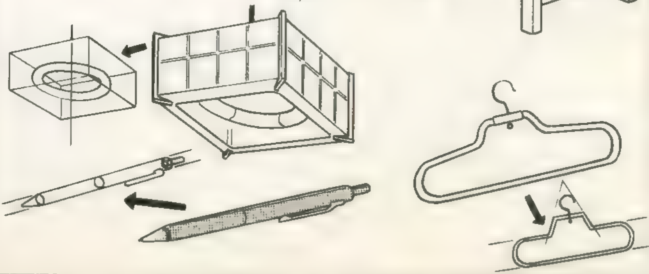
スケッチをしよう

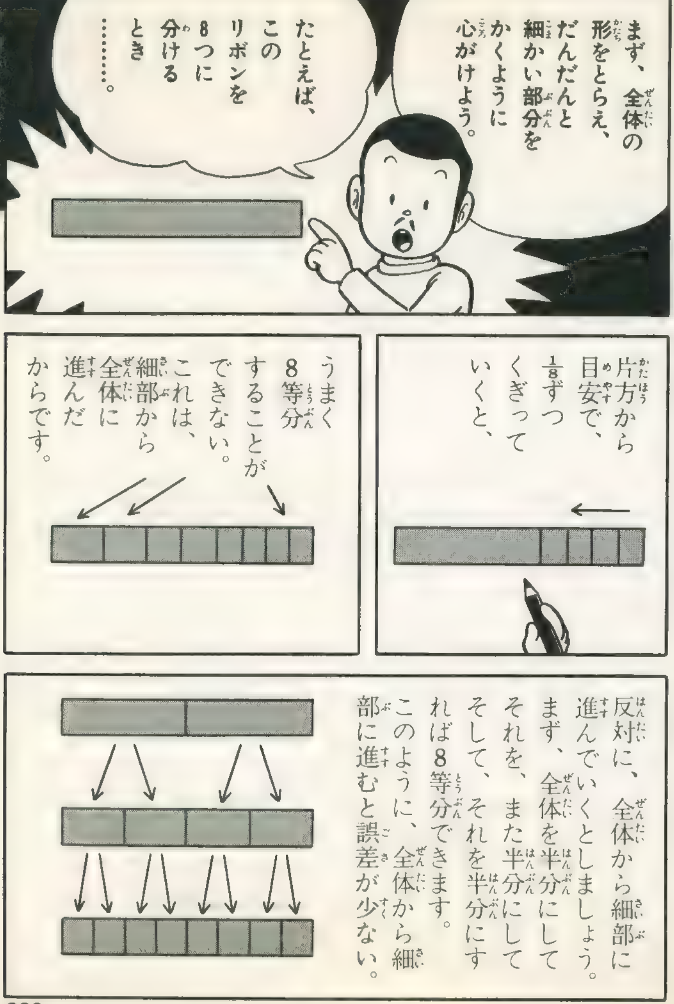
身近にあるものを、何でもスケッチして、物の形とその関係をつかみとる練習をしよう。



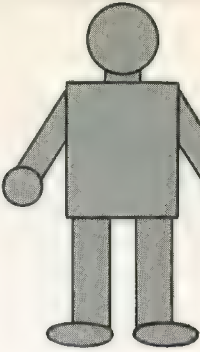
かんたんなようであるが、これが以外と難しいのです。

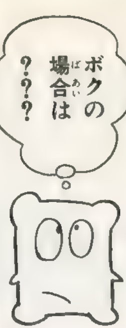




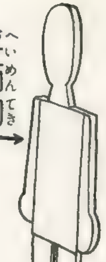

まず、全体の形をとらえ、だんだんと細かい部分をかくように心がけよう。
たとえば、このリボンを8つに分けるとき……。
片方から目安で、1/8ずつくぎっていくと、
うまく8等分することができない。これは、細部から全体に進んだからです。
反対に、全体から細部に進んでいくとしましょう。まず、全体を半分にしてそれを、また半分にしてそして、それを半分にすれば8等分できます。このように、全体から細部に進むと誤差が少ない。

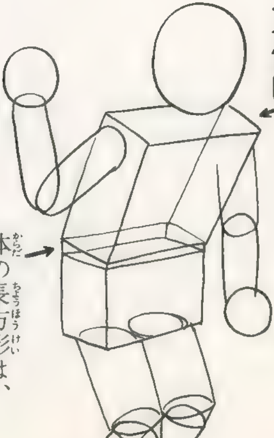
人間の体をおおまかにみると、長方形に、頭と手足がくっついているのです。





また、人間の体は平面的ではなく立体的です。

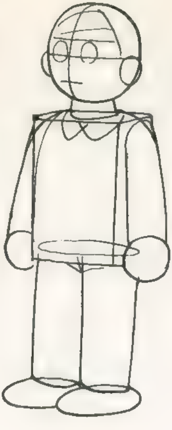


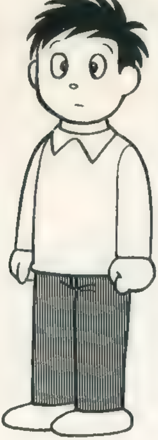


立体的なので、かくれた線をよく計算してかくことがたいせつです。

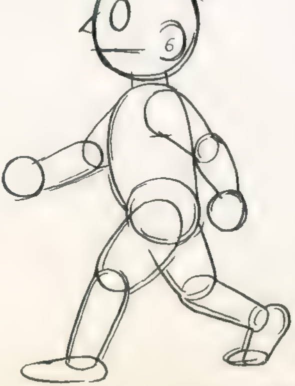
体の長方形は、腹部でまがります。

だんだんと、
細かいところを
かき加えていくと、
人物ができあがります。





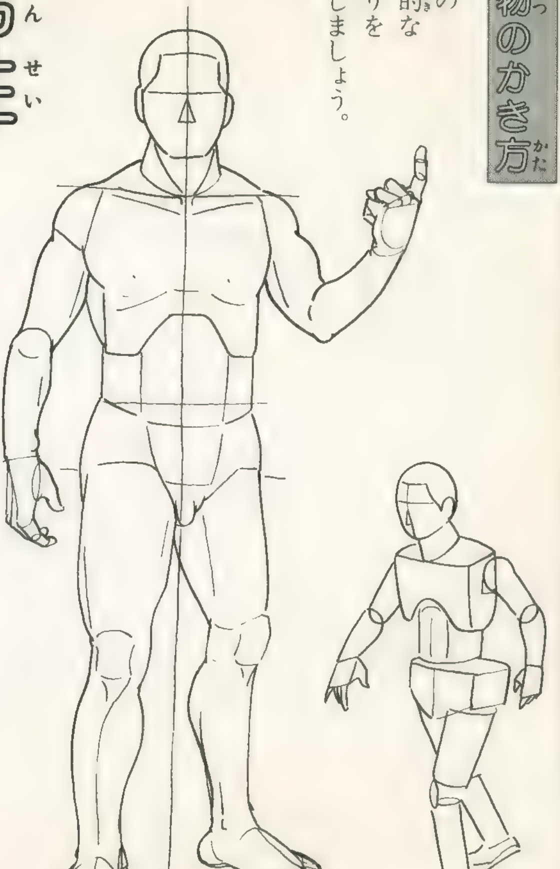
かきなれてきたら、
箱でなく丸みをお
びたかたまりで、
人物全体を
とらえて
いくように
しましょう。



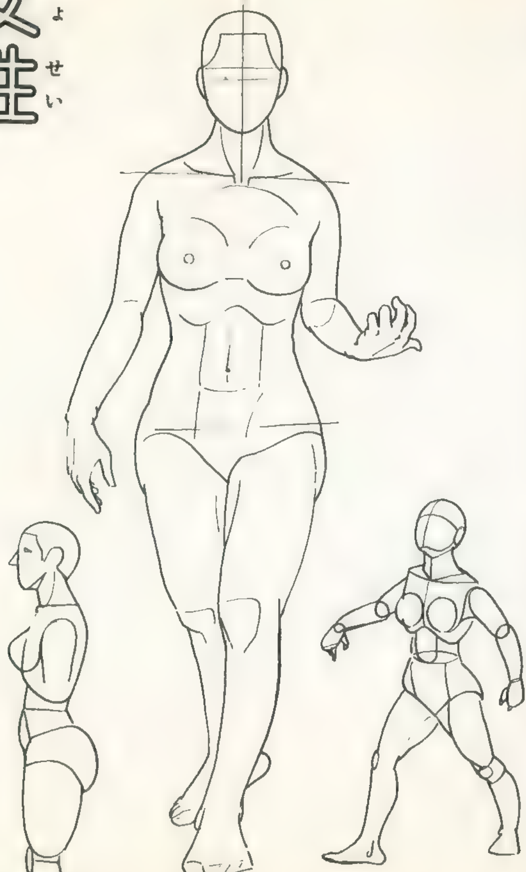


男性

人間の基本的なつくりを勉強しましょう。



女性（じょせい）



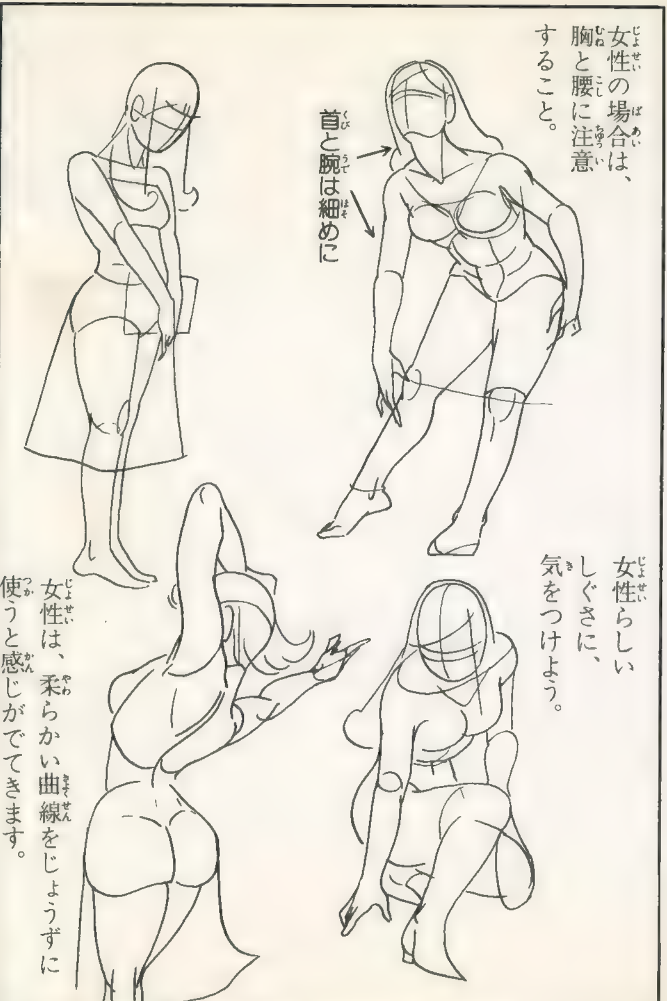
かたまりと
長さを覚えると、
どんなポーズでも
かけるようになります。



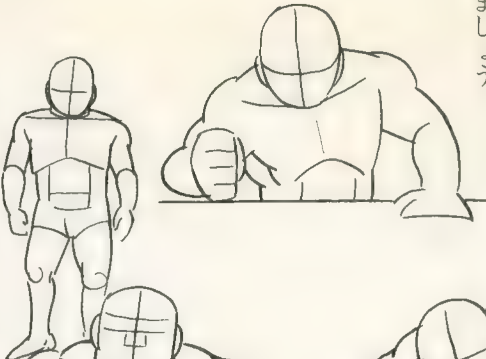




かくれている線と、
形の関係に注意して
かきましょう。


女性の場合は、胸と腰に注意すること。
首と腕は細めに
女性らしいしぐさに、気をつけよう。
女性は、柔らかい曲線をじょうずに使うと感じがでてきます。

基本的な体がかけるようになったら、今度は、変化をつけてみましょう。

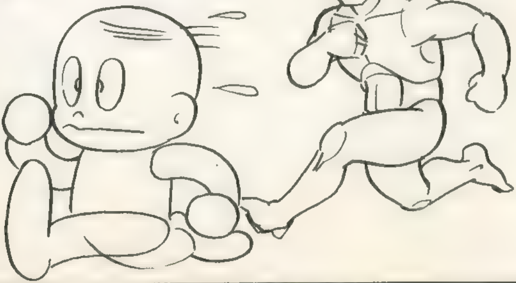






形を変化させて大げさにしていくことを、デフォルメといいます。

（デフォルメについては、246ページで説明します。）



特徴を強調すると、まんが的な女性になっていきます。

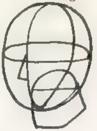


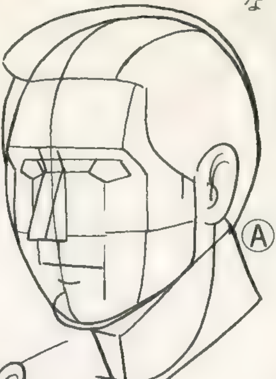
基本がしっかりしていれば、くずしてかいても女性とわかるね。

顔について

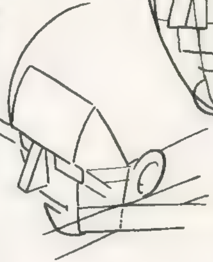
顔の基本的なつくりは、Ⓐ・Ⓑです。あくまでも基本であって、全員がこのつくりでありません。十人十色でいろんな顔があります。しかし、基本を無視すると、違った顔もかけなくなります。

顔と首の関係に注意しましょう。

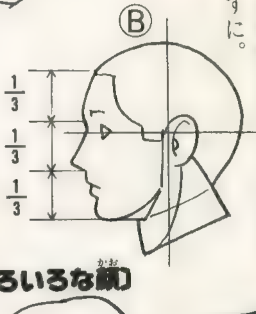




顔面も平らではなく、立体的です。



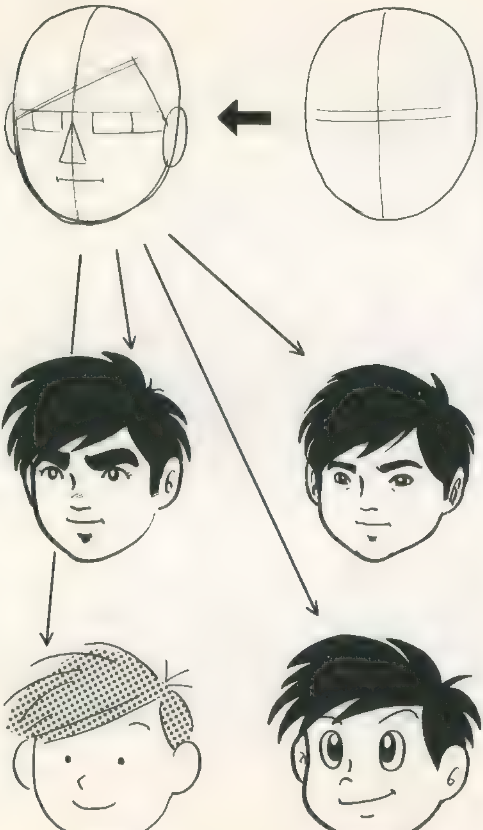
頭には顔面だけでなく、後頭部があることを忘れずに。



〔いろいろな顔〕



●いろいろなかき方がありますが、自分でかきやすいと思った方法でいいのです。

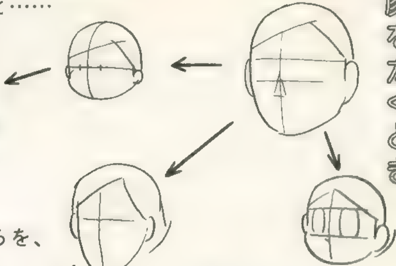


女性らしさを強調してみる

女性の顔をかくとき

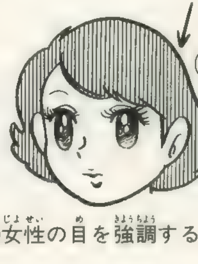
①丸っぽいが、かわいい感じを
強調してかくと……

①

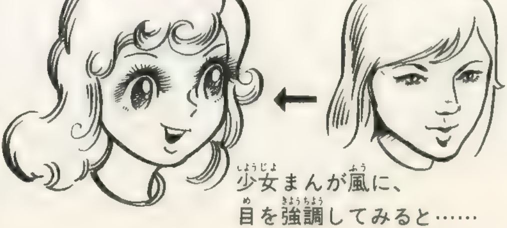
②女性の細かいところを、
強調してかくと……

②

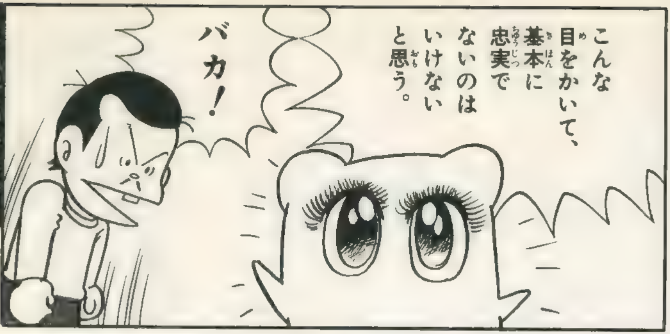

③


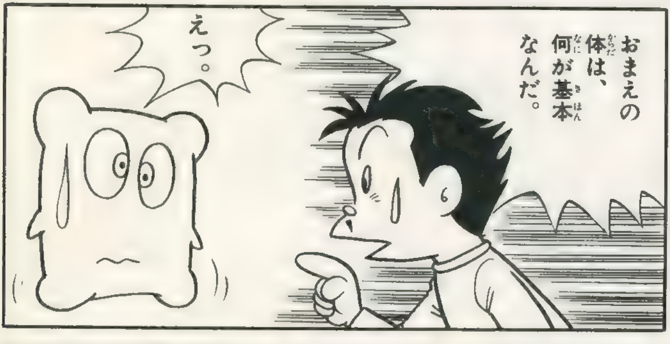
③女性の目を強調すると……

基本どおりの形で女性をかいたとき



少女まんが風に、
目を強調してみると……


こんな目をかいて、基本に忠実でないのはいけないと思う。
バカ！


おまえの体は、何が基本なんだ。
えっ。


絵は、視覚的表現だからアイデアと同じで、表現のため誇張をする場合があるのです。この誇張をデフォルメという。
ボクの基本は、「まくら」……。
デフォルメ??→

デフォルメとは

おおげさに、その物の特徴を強調することです。

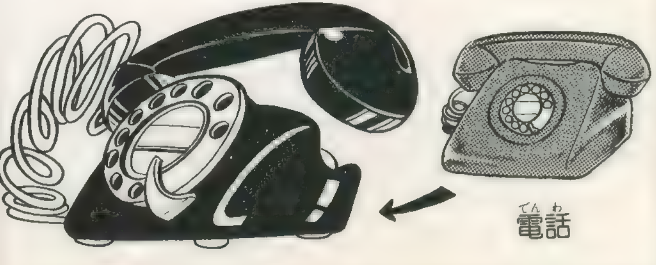


コーヒーカップ



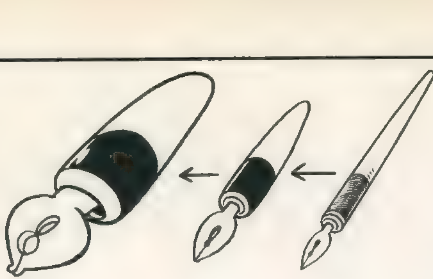
コーヒーカップをデフォルメすると……

電話をデフォルメすると……

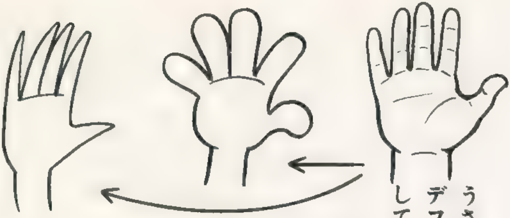


電話

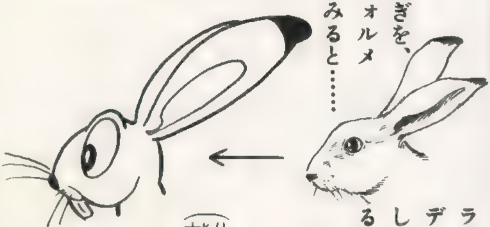
ペン



女性の手



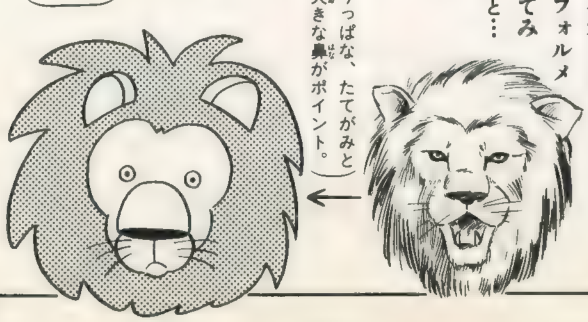
うさぎを、デフォルメしてみると……



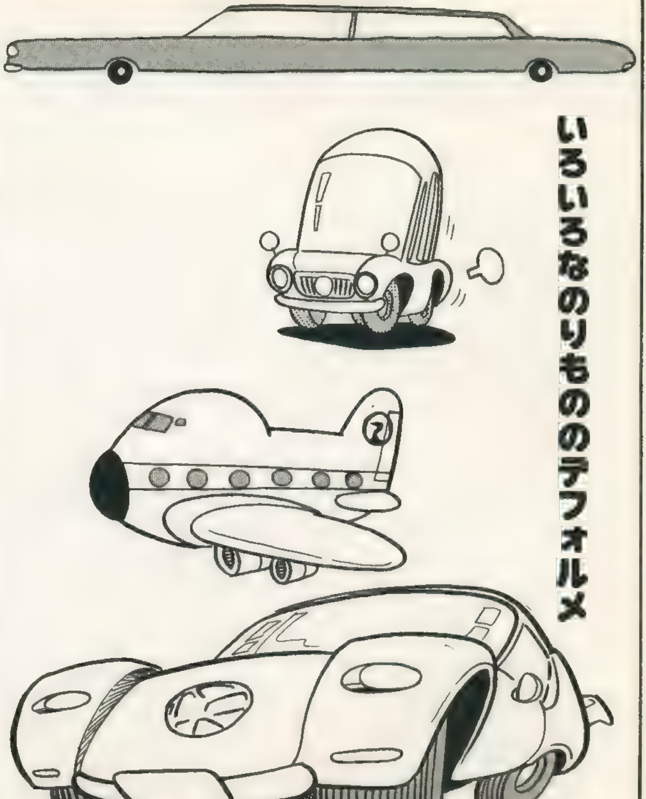
（くりくりした目と、大きな耳がうさぎの特徴だね。）

ライオンを、デフォルメしてみると…

（りっぱな、たてがみと大きな鼻がポイント。）

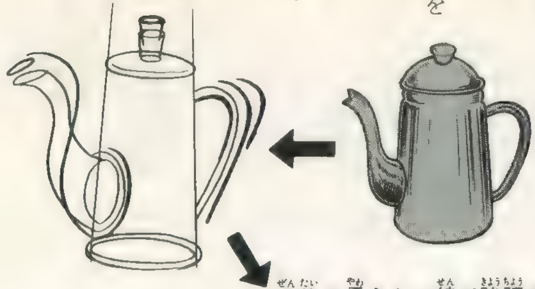


いろいろなのりもののデフォルメ



どうすれば、デフォルメできるか。

かくものを全体的にとらえ、特徴を強調する。あとは、練習しだいだ。



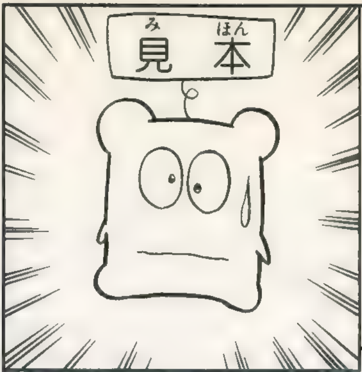
全体を柔らかい線で強調する。

多少、形がくずれても、線の流れをたいせつにしていこう。

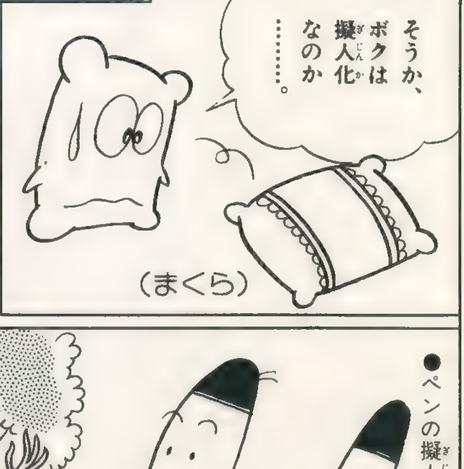




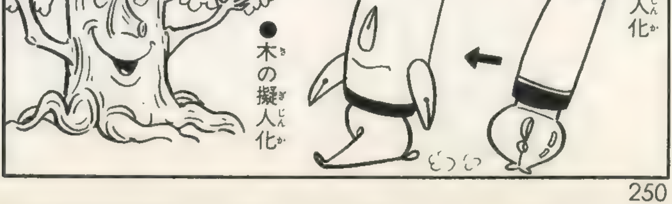
デフォルメでここまでくれば、まんがになってしまう。



擬人化とは

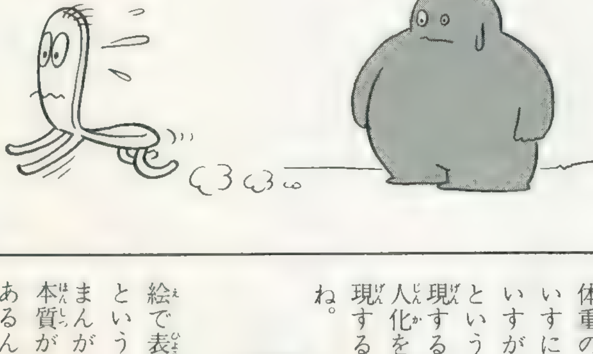


デフォルメをさらに進めていって、物が生きているようにするのが擬人化です。



タバコを擬人化すると、こんなまんがができる。





体重の重い人がいすにすわると、いすがいやがるということを表現するとき、擬人化を使って表現すると簡単だね。

絵で表現するということに、まんがの本質があるんだよ！





〔まとめ〕

絵の基本

●全体から細部へとかき進めていくこと。
（細部から全体だと誤差が多くなる）

●簡単な物をスケッチしてみよう。
箱をかいてみる→かくれた線(みえない線)に注意する。

●物にはそれを形づくっているきまりがあります。
そのきまりを見つけて、注意してかきましょう。

遠近法 → 限られた広さやコマの中で、奥行きなどの空間を出すために必要。

遠近法とは、物が近くにあると大きく見え、遠くにいくに従って小さくみえることを絵にかく方法です。

遠くにいくに従って → 小さくなる → 変化率は一定

遠近法には
- 一点消点法
- 二点消点法
- 三点消点法

〔でたらめに小さくなるのではなくて、小さくなる度合は一定である。〕

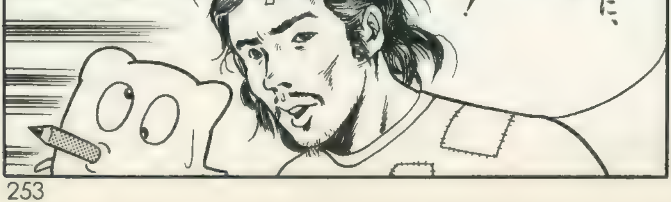
（たて・よこ・高さの三方向以外には消点は不必要なのです）

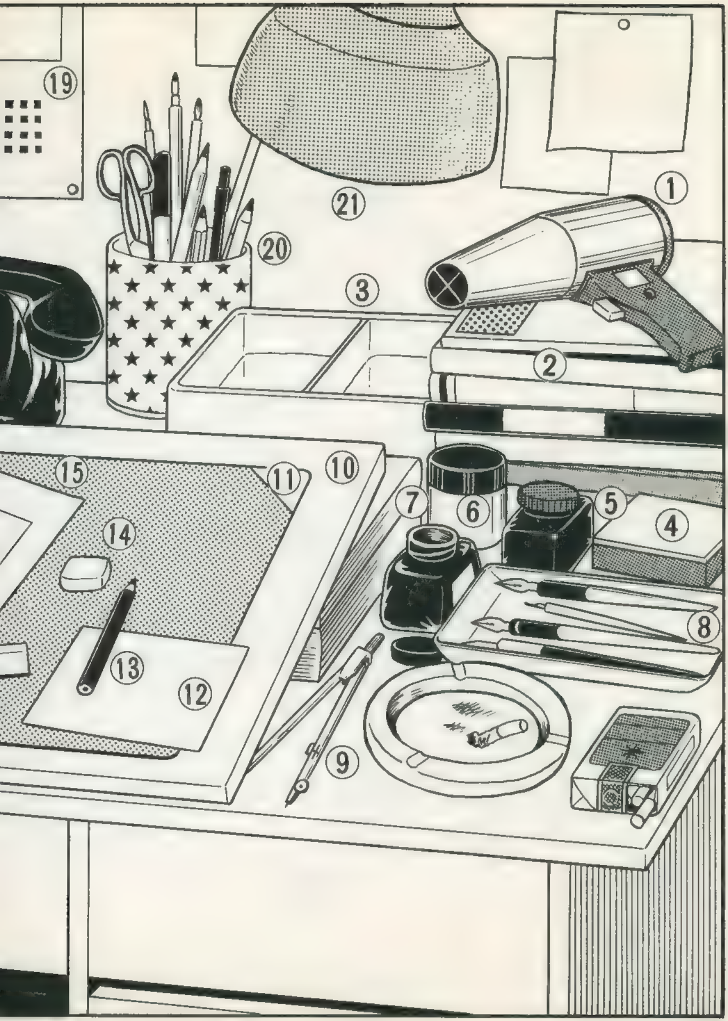
3つまで消点があるというのは、あくまで一個の物がもちうる数です。たとえば、同じ画面の中でも角度をかえておいた箱の場合は、水平線上にいくらでも消点が現れます。



実践とテクニック







19
21
1
20
3
2
15
11
10
7
6
5
4
14
8
13
12
9

まんが家の机の上

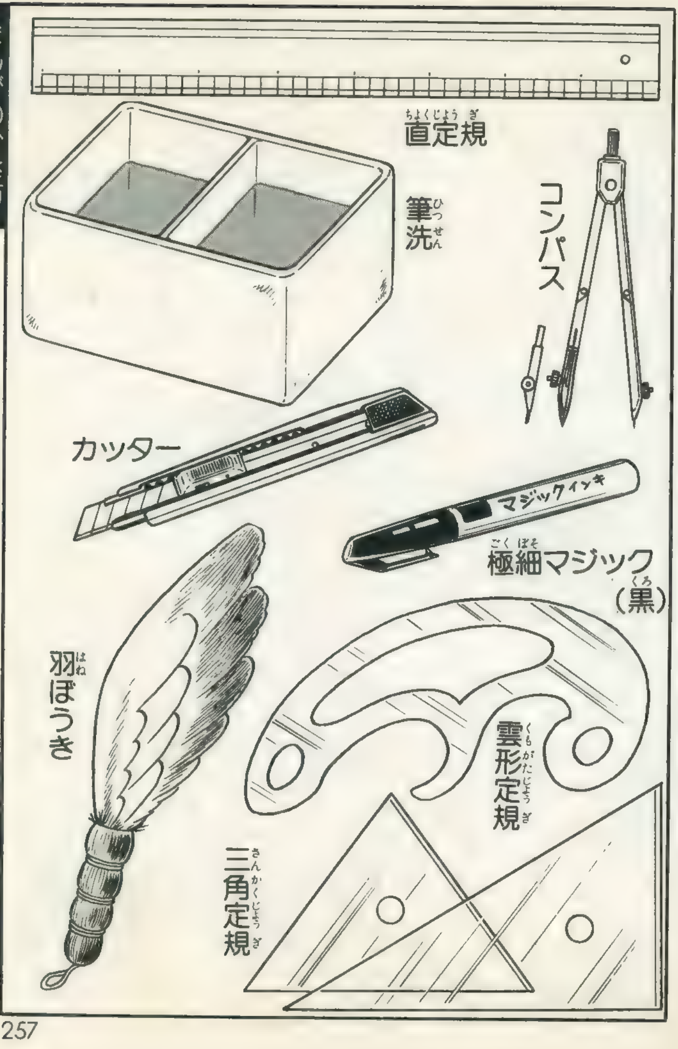
①ドライヤー
②資料
③筆洗
④ペン先入れ
⑤ぼくじゅう
⑥ホワイト
⑦インク
⑧ペン皿
⑨コンパス
⑩製図盤
⑪ゴムマット
⑫あて紙(布でもよい)
⑬鉛筆
⑭消しゴム
⑮原稿用紙
⑯定規
⑰羽ボウキ
⑱電話
⑲カレンダー
⑳筆立て
㉑電気スタンド



まんがをかく道具



INK
製図用
インク(黒)
HB
鉛筆
ぼくじゅう
開明墨汁
STAEDTLER
GRAND
消しゴム
ペンジク
WHITE
ホワイト
↑ベタ用・細筆
↓ホワイト用・細筆
ペン先
●スクールペン
●Gペン
●かぶらペン
●竹ペン
●丸ペン
●自分でつくるペン
(割りばしなどの木をけずる)

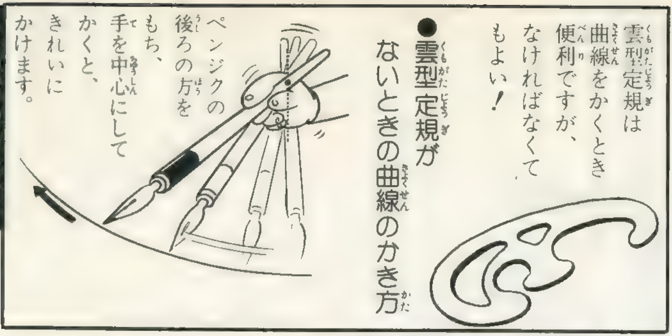

直定規
筆洗
コンパス
カッター
マジックインキ
極細マジック（黒）
羽ぼうき
雲形定規
三角定規

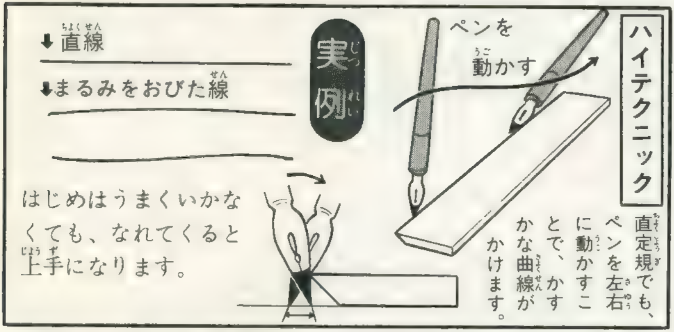

道具の使い方を、教えてください。
それにペン先はいっぱいあるけど、一度に全部使うのですか？
ペン先は、どれでもいいのです。
ニコニコ
無責任なこというな！
ボカ
自分が、いちばん使いやすいのでいいのだ！
そうだよ。わかったかな諸君！
参考のため付け加えておくと、ほとんどのまんが家はカブラペンか、Gペンを使っています。


ためしに一、二本買ってきて、かいてみることだね。それから、自分のかきやすいペン先を選びましょう。
どんなペン先がいいかとまよっている人は、まず、最初にカブラペンを使ってみましょう。
エンピツは?
HBかBがいいでしょう。あまり硬いしんだと、下がきで何度もかき直すと紙がいたんでペン先でかきにくい!
HB.B
また5Bや6Bの柔らかいしんだと下がきが消しゴムでよく消えなかったりする。
消しゴムは?
消しゴム
君がふだん使っているもので十分です。



なぜインクは、黒インクなの。青インクはだめなの？
まんが家は、黒インクかぼくじゅうを使っています。青インクを使わないのは、印刷するときでにくいからです。
定規は？
30cmぐらいの、透明な定規がいいでしょう。
×
○
一方が斜めになっている定規を選びましょう。薄い定規より厚い定規のほうが、ペン入れが楽です。
一方が斜めになっている定規がないとき………
●自分で工夫してみよう。マッチのじくを接着剤でつけて、定規を紙から少し浮くようにする。
マッチ棒
プラスチックの切れはし
インクが定規についても、紙まで伝わらない。
インクが定規を伝わって、紙を汚してしまう。

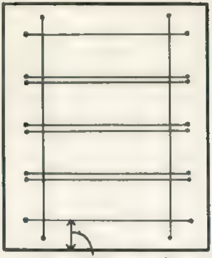

雲型定規は曲線をかくとき便利ですが、なければなくてもよい！
●雲型定規がないときの曲線のかき方
ペンジクの後ろの方をもち、手を中心にしてかくと、きれいにかけます。


ハイテクニック
直定規でも、ペンを左右に動かすことで、かすかな曲線がかけます。
ペンを動かす
実例
↓直線
↓まるみをおびた線
はじめはうまくいかなくても、なれてくると上手になります。

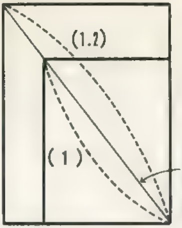

消しゴムと定規は、決してこういう遊びのためにあるのではない。
ビヨ〜ン



原稿用紙について!
白い紙であればよい。
まんが家は普通、模造紙かケント紙を使っている。
模造紙
ケント紙
原稿用紙は、消しゴムをかけても毛ばだたないこと、ペン入れしたときにじまないこと、あまり薄すぎてベタ(黒の部分)がゴワゴワにならないのがよい。
原稿用紙を使うとき、決して一枚の表裏両面にまんがをかいてはいけません。
まんがの原稿は本の大きさ(原寸)より、少し大きめにかきます。普通は、1.2倍でかく。
1.2倍
1.2倍
〔原稿〕
〔本〕



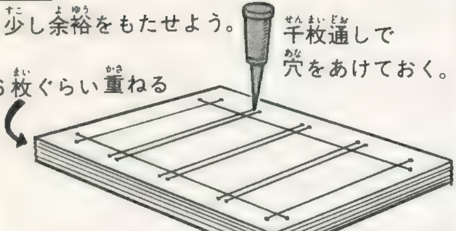
原寸の1.2倍かどうかは、対角線を引いて調べるとよくわかる。



枠線より少し余裕をもたせよう。

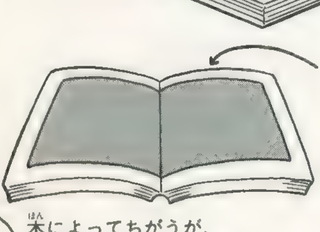
千枚通しで穴をあけておく。

5、6枚ぐらい重ねる

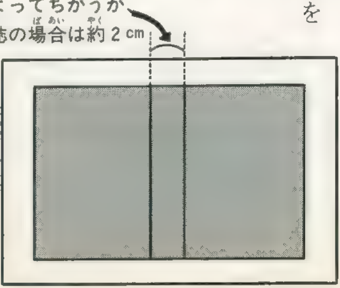




両方のページに、またがっているのを見開きという。



本によってちがうが少年誌の場合は約２cm



←約、2.5cmぐらい余分にかく。

下がきとペン入れ



❶鉛筆であたりをとる。



❷だんだん細かいところをかいていく。



❸ペン入れをする。



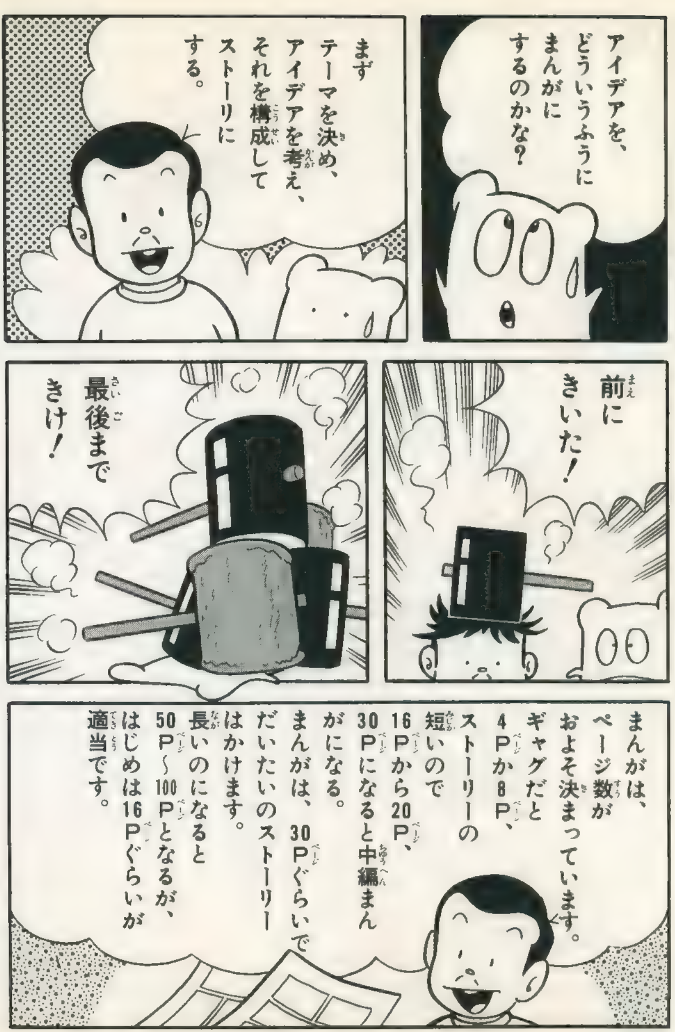
❹消しゴムをかける。



❺ベタ(黒い部分)にする部分を、スミでぬりつぶす。

❻ホワイトをかける。
汚れたところとか、まちがった線をホワイトで消す。

❼スクリーントーンをはって、仕上げます。


アイデアを、どういうふうにまんがにするのかな?
まずテーマを決め、アイデアを考え、それを構成してストーリにする。
前にきいた!
最後まできけ!
まんがは、ページ数がおよそ決まっています。ギャグだと4Pか8P、ストーリーの短いので16Pから20P、30Pになると中編まんがになる。まんがは、30Pぐらいでだいたいのストーリーはかけます。長いのになると50P～100Pとなるが、はじめは16Pぐらいが適当です。


ページ数を決め、その中にストーリーを入れていく。
限られたページ内で表現することは、むだな表現をさけることにつながるのです。
こういうコマを捨てゴマという。
一見むだのようにみえるが、ストーリーの流れのテンポを変化させるために、必要なコマです。まちがえないように。
限られたページ内にストーリーをおさめることを、ページ構成といいます。

ページ構成とは

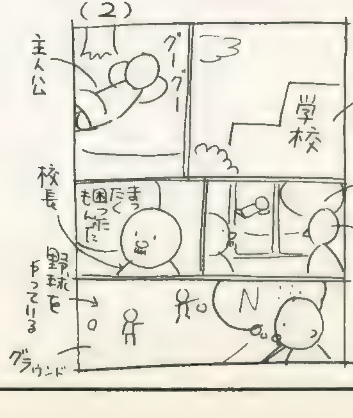
ストーリーをページ内におさめるために、箱書きをやってみるとよい。箱書きとは、ストーリーをページで割って、一ページにどの部分まではいるか、その配分をみる。

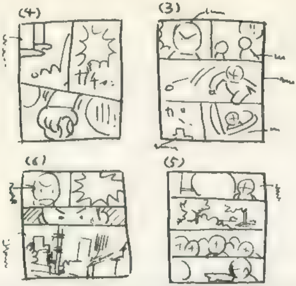
たとえば16ページの野球まんがだと………

1P	タイトル
2P	●プロローグ・主人公登場 ●学校→先生たちの話。 ●グラウンドで野球をしている。
3P	●ボールが飛ぶ。 ●主人公にあたりそうになる。 ●主人公が消え、みんな驚く。
∫	∫
16P	●主人公、野球部にはいる。 ●学校のグラウンド、青空に白球、ナレーション、END

箱書きを、絵コンテにする。自分でわかればよい。

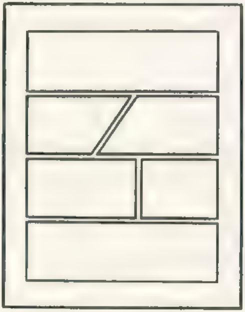
2 P	学校→先生たちの話。 グラウンド→野球をしている



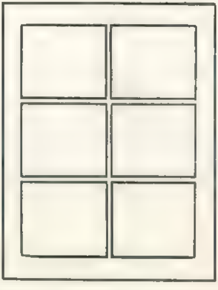


なれてくると箱書きをしないで、直接、ストーリーから絵コンテにできるようになります。

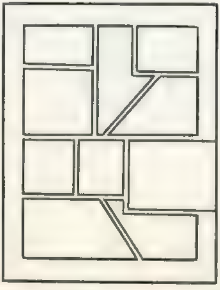
絵コンテで、コマ割りを工夫しましょう。コマ割りとは、単にコマの変化だけではない。ストーリーの展開の変化に対応するものである。



↘あまりこっていたり、細かすぎたりすると見づらいので、必要のない限りやめましょう。

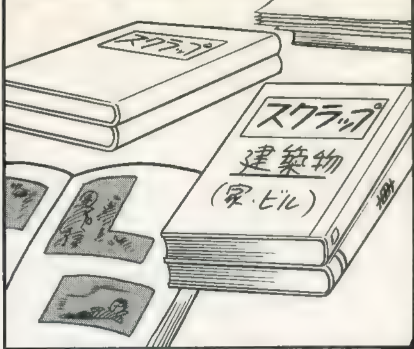


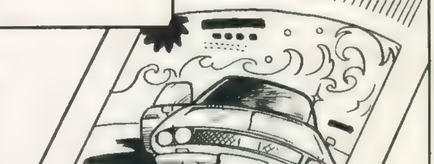
←単調なコマ割りは、淡々とした流れのときはよいが、スピード感を出すときに不向きです。



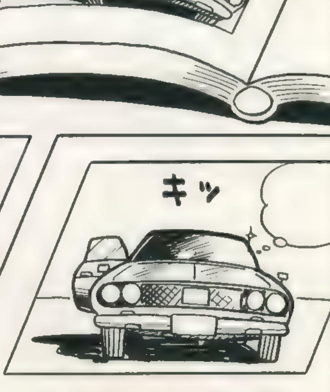
絵コンテを参考にして、絵に関する資料をさがす。背景、道具、服装など、いろいろなパンフレットやカタログを、スクラップしておくと便利です。

資料は分類しておくこと。

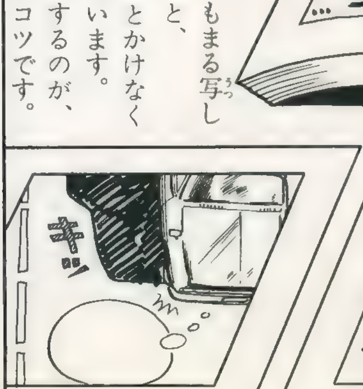




資料をいつもまる写しにしていると、資料がないとかけなくなってしまいます。参考程度にするのが、うまくなるコツです。



〔まる写しで、悪い例〕



〔よい例〕

劇画など、ある程度リアルな感じを出すのに、白黒の写真を資料にするとよい。





なぜ、白黒写真がよいかというと、まんがも白黒の世界だからです。

●影のつけ方によって、リアルさがまします。

●リアルすぎるのも考えものです。

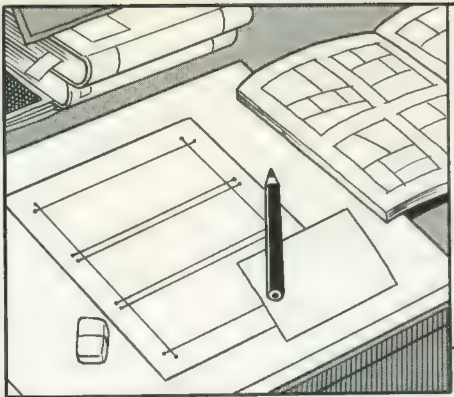
まんがは線画であって、彩色画とはちがうということに注意しましょう。

（もちろん、カラーまんがもあるが、それはごく一部なのでここでは除きます。）



下がき

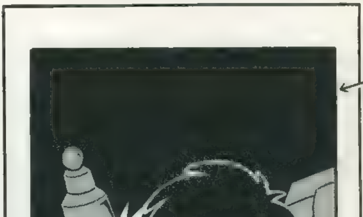
絵コンテや資料がそろったら、いよいよ原稿に下がきです。



タイトルページ（トビラという）

タイトルのはいる部分は、あまり絵がかからないようにする。

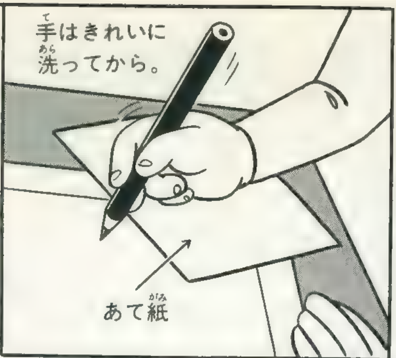
作者の名前がはいる部分。



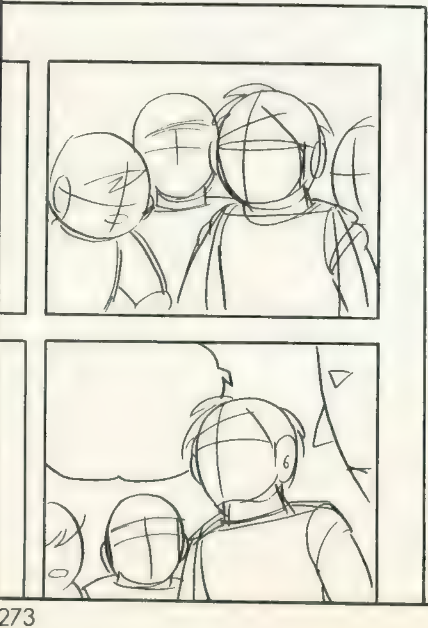
あまり、ゴチャゴチャかかないこと。

トビラはまんがの顔なので、どんなまんがなのかトビラを見るとすぐにわかるのがよい。

下がきの注意として、必ずあて紙（布でもよい）をすること。なぜなら熱心にかけばかくほど、手に汗が出て、原稿が手油で汚れ、ペン入れのとき線がにじんでしまうからです。



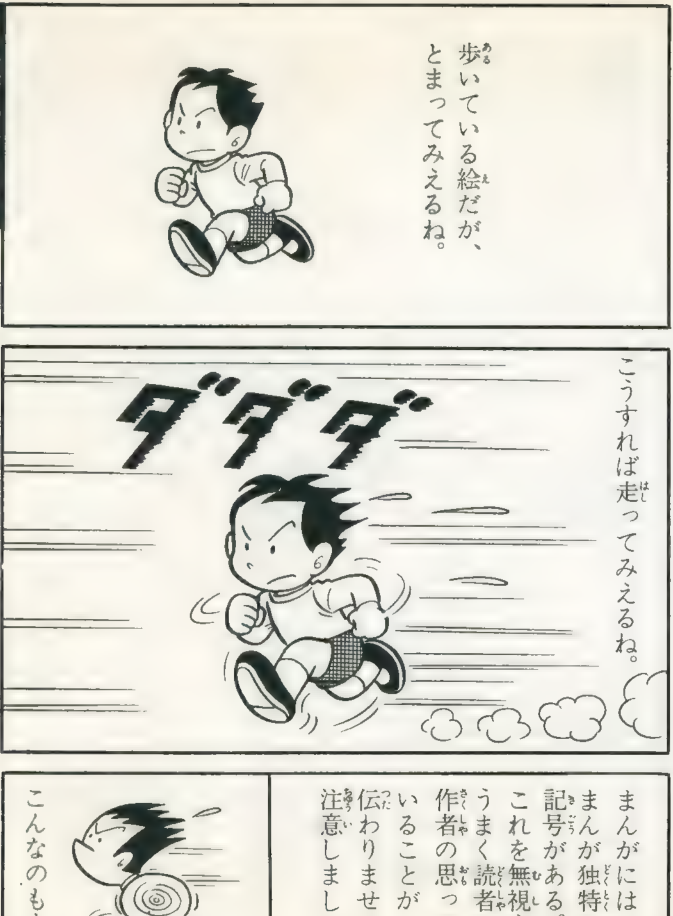
コマの中に、セリフ（ネーム）がはいるとき、絵ばかり気にして、セリフがはいる場所がなくなるようなことはさけよう。吹き出し（セリフのはいる囲み）も絵の一部だということを忘れずに！



吹き出しは、だれがしゃべっているか、わかるようにする。

吹き出しのいろいろ


びっくりしたりおこっているとき。
普通の吹き出し。
影の声とか電話の声などに使う。
考えているとき。
劇画など、リアルなまんがによく使われる。
泣いたり、ためらっているとき。
驚きのとき。


歩いている絵だが、
とまってみえるね。
ダダダ
こうすれば走ってみえるね。
まんがには、
まんが独特の
記号がある。
これを無視すると、
うまく読者に
作者の思って
いることが
伝わりません。
注意しましょう。
こんなのもある。

まんが記号のいろいろ


楽しいとき
かき文字
カーッ
おこったときのゆげ
「ハッ」としたりするとき
困ったとき
むしゃくしゃしたとき
汗
そうこうせん
(体の動きをあらわす)
激しくぶつかったときにでる火花
ほこり

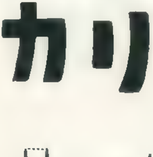
かき文字について

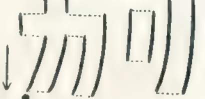
かき文字も、吹き出しと同じで、絵の一部であるから効果的に使おう。





かき文字は、たて・よことも同じ太さでかきましょう。





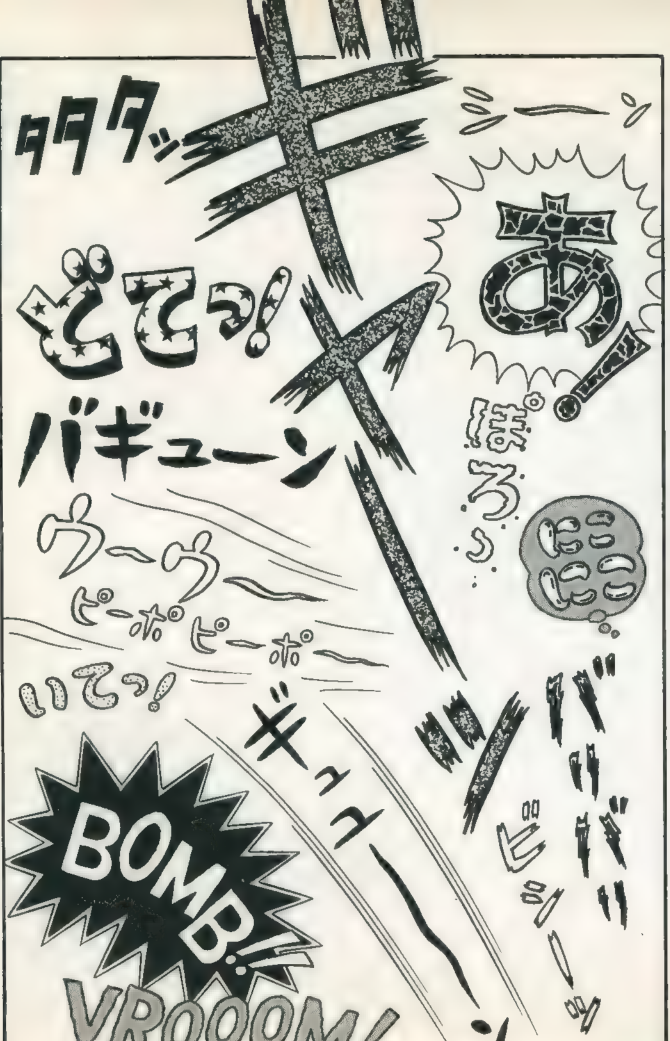
初めに、たての線だけかきます。次に、よこの線をかいて太さをそろえます。



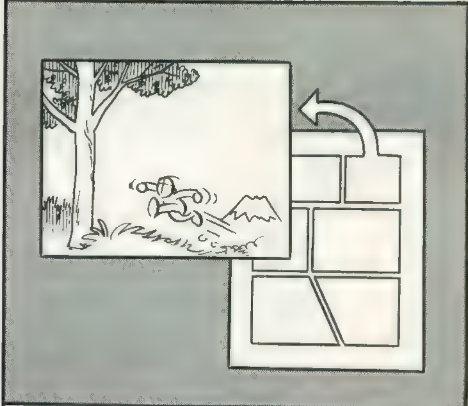




ドドドドー…
ワァ
ワ
ポカリ
あれっ!?
わあ〜ん
つるり
ピカッ
ドガーン
じゃ〜ん!
びしっ!
パン
ゴー
ズバッ
ほ


タタタッ
キャー
シーン
あ!
どてっ!
バギューン
ぽろっ
にこにこ
ウ〜ウ〜
ピーポピーポ〜
いてっ!
ギュユーン
バリバリ
ビシーッ
BOMB!!
VROOOM!

構図について

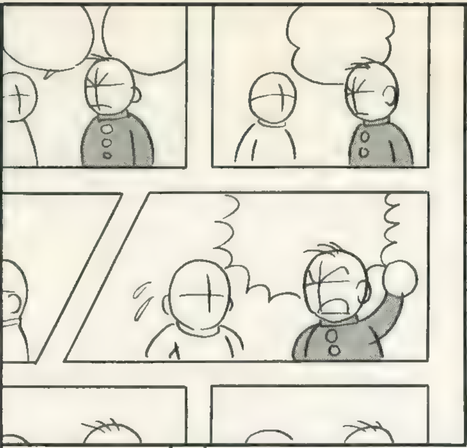


コマの構成だけでなく、コマの中の構図もたいせつです。

構図を決めるときには、吹き出しやかき文字もいっしょに考えましょう。



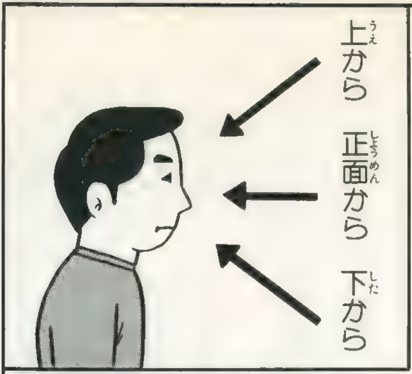
アングル（見る角度）が同じだと単調になり、コマの流れがだらだらしてくる。



そのコマで何が重要なのか、それを表現するにはどうしたらよいかを考えましょう。



アングルは、作者の目であり読者の目です。下からのアングルで見上げるというのは、読者が見上げるということになります。だから、そのものの威圧感が、読者に伝わってきます。



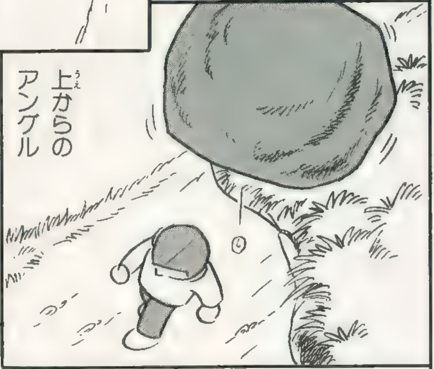
同じものを見るのに、ちがう角度からみるとちがって見えます。当たり前のようですが重要なのです！



能では、面自体は無表情です。しかし、一つの面で悲しみや、怒りなどを表現するのに、観客に対して面の見える角度を変化させて表します。一つの無表情な面でも、アングルの使い方によって、ずい分と生きてくるものなのです。

アングルの変化により、物の位置が変化する。



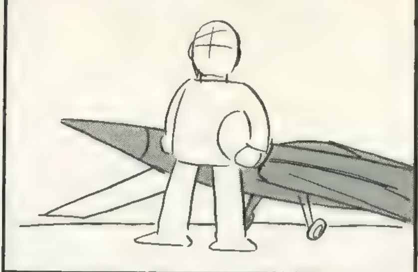


岩が、いかにも落ちそうな気がする。読者には、岩が主体になり、岩がどうなるかが気になる。

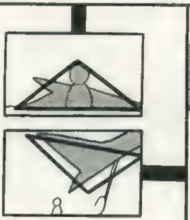
下からだと読者は、岩が落とされる感じがする。このコマでは、主体は人物にあり、人物に岩が落ちるという感じになる。

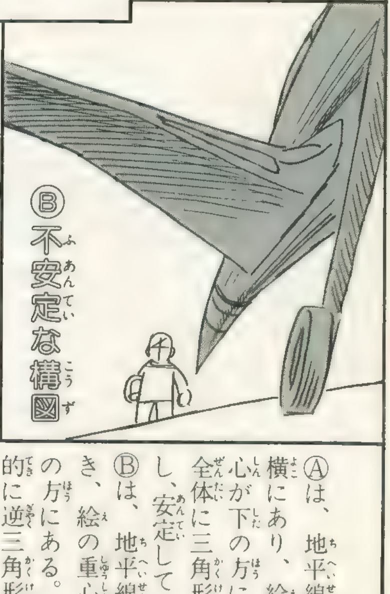


Ⓐ安定した構図



アングルと視点の移動により、構図が変化する。
その変化によってもいろいろとちがってくる。

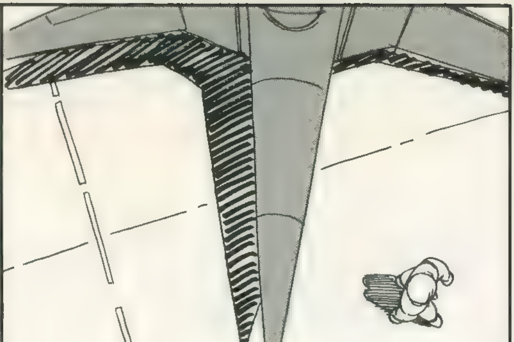


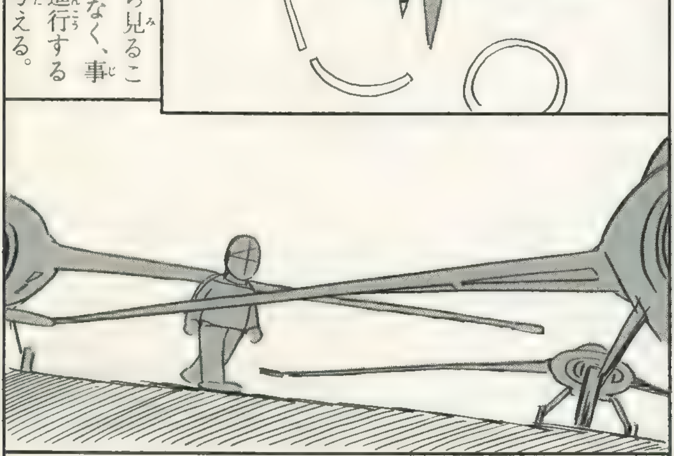


Ⓑ不安定な構図

Ⓐは、地平線が真横にあり、絵の重心が下の方にある。全体に三角形をなし、安定している。
Ⓑは、地平線が傾き、絵の重心が上の方にある。全体的に逆三角形をなし、不安定である。
任務を無事終えて帰ってきたときには、Ⓐで安心。出発の不安を出すには、Ⓑがよい。

不安定な構図だが、真上から見ることで、主人公の不安定な心でなく、事件そのものが不安定な方に進行するのではないかという予感を与える。



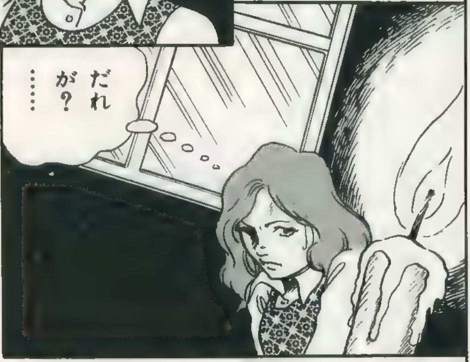


横線の構図で、本来なら安定するはずだが、横線が傾斜し互いに交差している。さらに、主人公の体を横切ることで、主人公の身にいちまつの不安を感じさせる。


視点によって構図が決まる。だが、読者が絵から受ける感じは、視点の位置と絵の構図そのものとの、二つから同時に受ける。
つまり、構図で感情状況などを表し、
視点の位置によって、構図で表された感情が、だれの感じているものなのかを表現する。つまり、まんがの中のキャラクターか！それとも、
読者に代表される客観的な感じなのか！
キャラクターが、感じていなくても、サスペンスものなどでは、読者が恐怖をあおられる絵がある。

まんがは、視覚的表現だから、セリフだけで状況感情を表すのはおもしろくない！

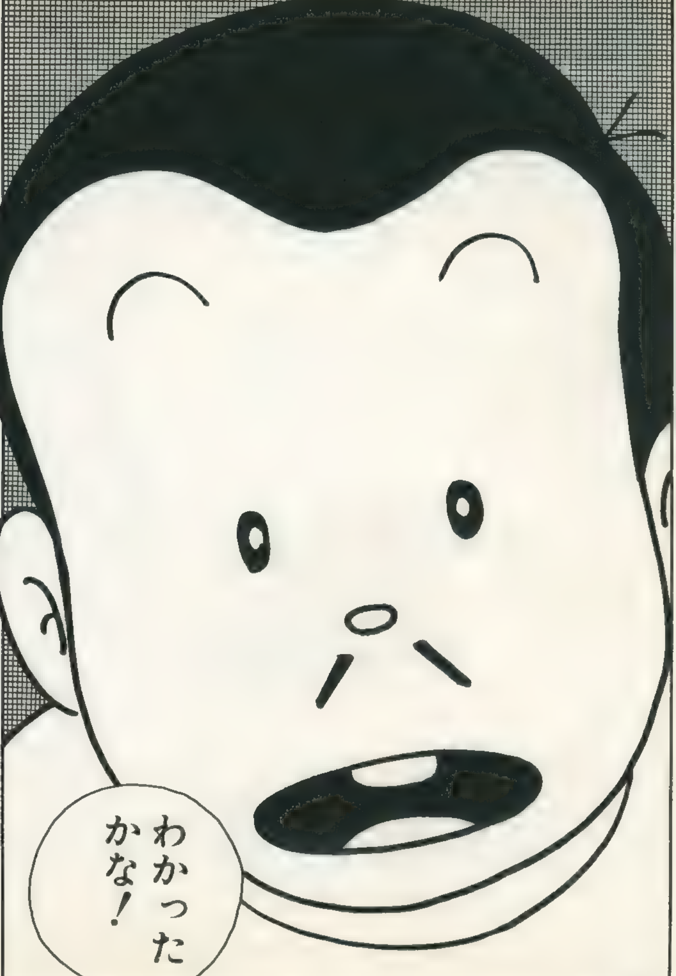




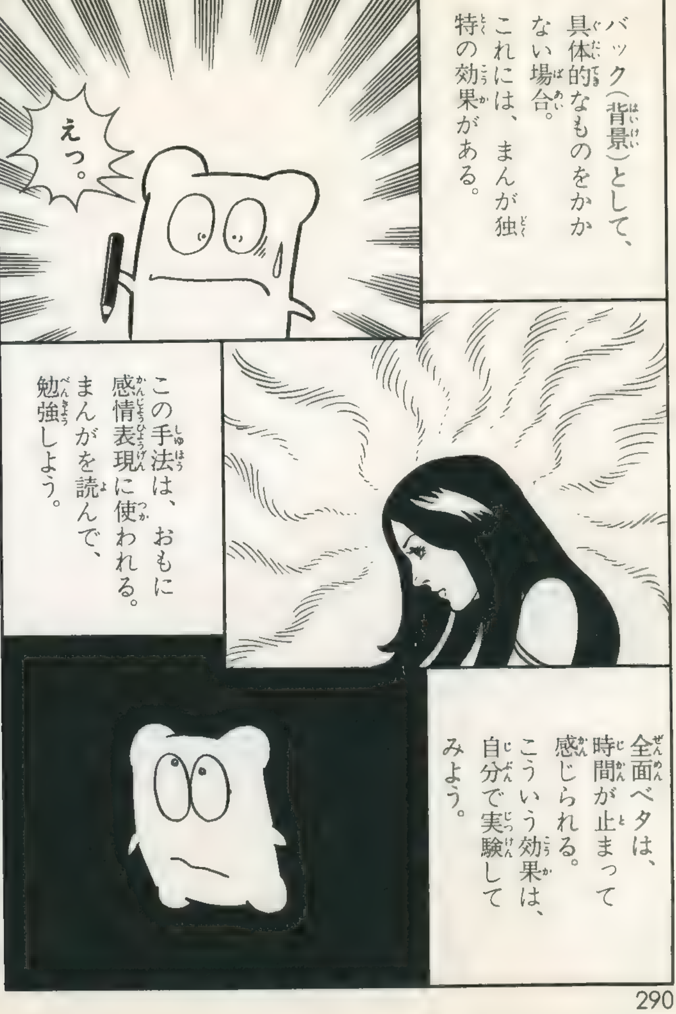
もちろん、こういう表現は、ケースバイケースで、ストーリーの展開にそって考えなくてはいけない。

自分だけが、わかったつもりでも、読者に伝わらないのは、かえって悪い結果になる。

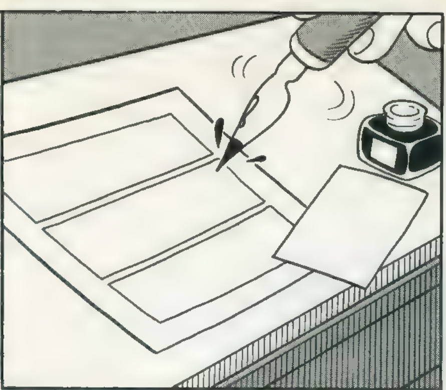
また、作者にとって重要なことが伝わればよいのであって、一〇〇パーセント伝わることを期待したら、それは期待しすぎである。


わかった
かな！


右ページのようなかき方を、アップといいます。
視点だけが、まんがの構図を決めるものでもないのです。
コホン
上の絵はロングです。
いちがいにはいいきれないが、アップは主観的、ロングは客観的という効果がある。これを有効にもりこんでいこう。まんがにもリズムがある。アップとロングでリズムをつけよう。

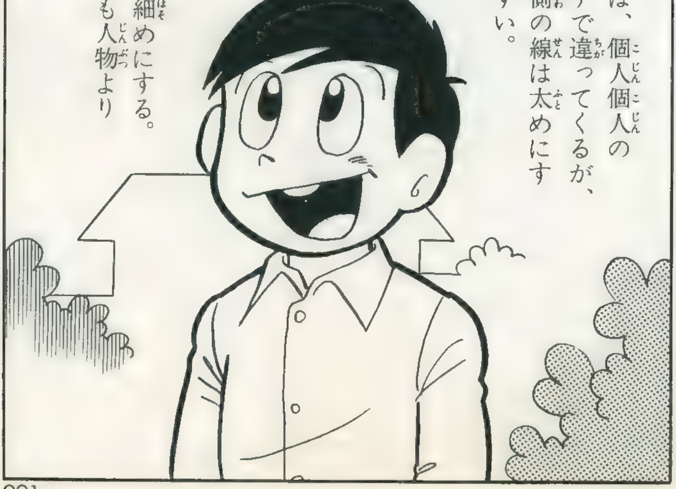

バック(背景)として、具体的なものをかかない場合。これには、まんが独特の効果がある。
えっ。
この手法は、おもに感情表現に使われる。まんがを読んで、勉強しよう。
全面ベタは、時間が止まって感じられる。こういう効果は、自分で実験してみよう。

下がきができたら、ペン入れだ。



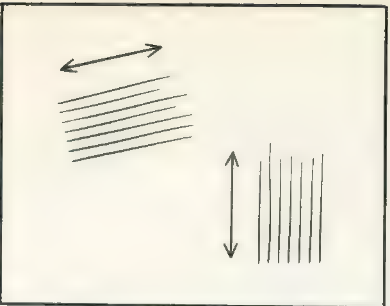
ペン入れは、個人個人のペンタッチで違ってくるが、人物の外側の線は太めにすると見やすい。

人物の内側は細めにする。また、バックも人物より細めにする。




まんがは、線画であることを忘れないように。だから斜線に気をつけよう。
やたらと斜線で影をつけず、絵全体のバランスを見て斜線を入れよう。
一枚の絵の中にもリズムがある。必要以上にかきこむと、絵が全体的に平坦になってしまうので注意！
黒っぽい
白い
黒い
一枚のレンガでも
黒
灰
黒

斜線は線であるから、
方向性をもつ。
だから、目線がその
方向に流れる。

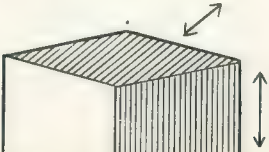


同じ影でも斜線の方向で感じが違う

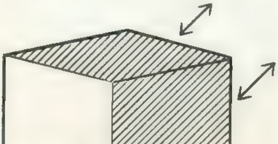




面と面とが区別される。

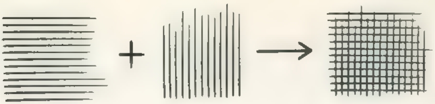


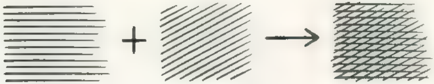
上面と側面とが同じように感じられる。



かけ合わせのいろいろ

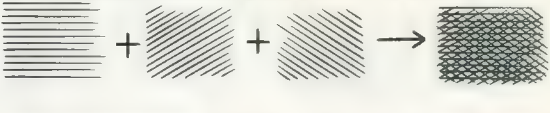
かたい感じ

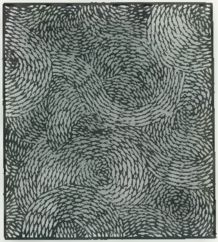




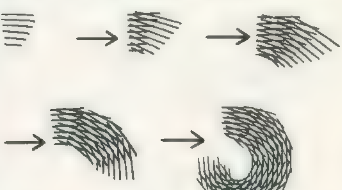
流れるように柔らかい。

互いに方向の違うものをかけ合わせていくと、きれいに黒くなる。



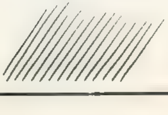


うずまきのかき方

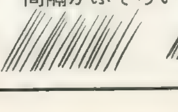


注意 線が多少曲がってもよいが、太さがバラバラだときたなくなります。線の間隔も同じにしましょう。

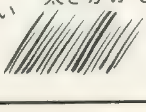
〔良い〕



〔悪い〕
間隔がふぞろい



〔悪い〕
太さがふぞろい




絵が乾かないうちに、ほかのところをかくと、線をこすって原稿を汚したりします。そんなときは、ドライヤーで乾かしましょう。
ブーン
わッ それほんと!?
吹き出しの中のネームは、鉛筆のままでよい。ペンでは書きません!
ペン入れが終わったら、消しゴムをかける。セリフを残し、あとは全部きれいに消そう。
鉛筆線が残っていると、印刷のときにそのまま出ることがあります。

ベタの部分は、ぬり残さないようにしましょう。ペン入れのときに、印をつけておきます。赤鉛筆でチョンとつけておくのもいいね。





ベタが終わったらホワイトをかけます。かき間違った線をホワイトで消すのはもちろんだが、主な人物がバックと重なっているときは、接しているところをホワイトで切ってやると、人物が強くでてきます。

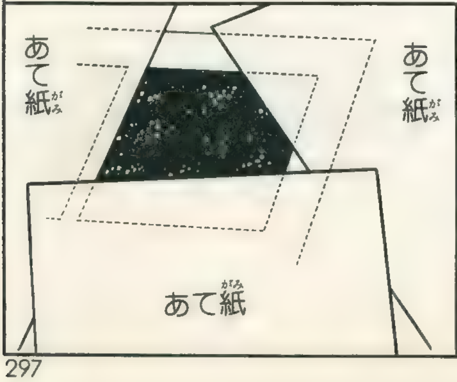


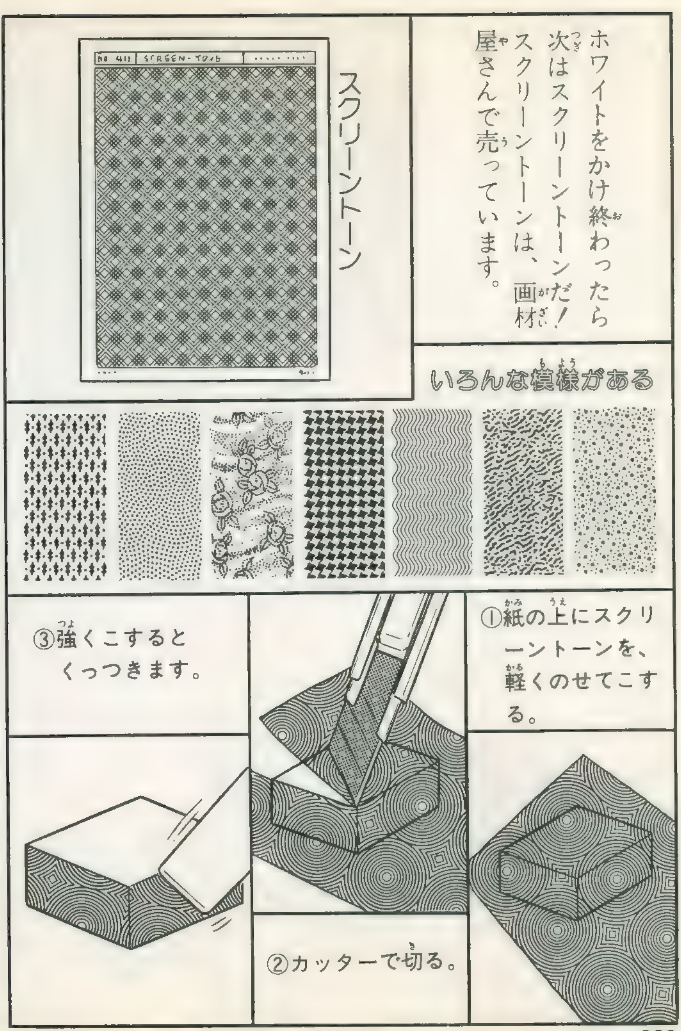


ホワイトは、夜空の星などをかくときに用いる方法もあります。
ホワイトは普通より少し柔らかめにとかします。

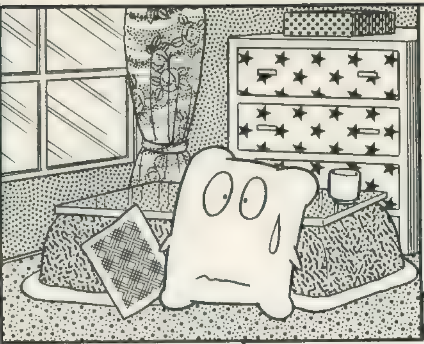


〔注意〕
必ずあて紙をすること。そうしないとホワイトが、ほかのコマに飛び散って線が消えます！




ホワイトをかけ終わったら
次はスクリーントーンだ！
スクリーントーンは、画材
屋さんで売っています。
スクリーントーン
いろんな模様がある
①紙の上にスクリーントーンを、軽くのせてこする。
②カッターで切る。
③強くこするとくっつきます。

スクリーントーンは、あまりはりすぎないように。





スクリーントーンの模様は、表面に印刷されているのでカッターなどで削り取れます。

間違ってはってしまったスクリーントーンをはがすときは、ドライヤーで熱風をかけましょう。ペロリとはがれますよ。




できあがりだ。君のはどうだ？

〔まとめ〕

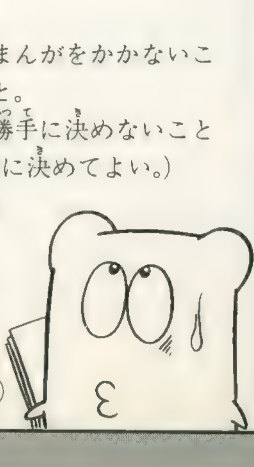
まんがをかく道具

- ●紙――――――白いケント紙か模造紙
- ●鉛筆―――――HBかB
- ●消しゴム――普通の消しゴム
- ●ペン――――――つけペン(ペン先は、カブラペンか
  Gペンかスクールペン)
- ●インク―――黒インク(製図用)か墨汁
- ●定規―――――透明な30㎝ぐらいの直定規
- ●ホワイト――白のポスターカラー
- ●筆――――――ベタ用細筆(黒い部分をぬる)
  ――ホワイト用細筆(修正用)

〔だいたいこれだけあれば、まんがはかけます。〕

注意すること

①原稿用紙の両面(表と裏)にまんがをかかないこと。必ず一面だけにかくこと。
②原稿用紙の大きさは、自分勝手に決めないこと(中のコマの大きさは、自由に決めてよい。)
③本に印刷されているものの1.2倍ぐらいでかくとよい。
④原稿が汚れないようにする。作業をするときは手を洗うこと。
(ちり紙を用意しておくこと)



〔まとめ〕

テーマ→あらすじ→ストーリー→絵コンテ

●ページ数を決める●

ストーリーができたら、それをどのくらいのページ数にするか決める。

〔箱書き〕ページ数が決まったら、ストーリーを箱書きしてページ数にあわせてみる。どうしてもページ数があわないときは、しかたがないのでページ数をかえてもよいが、プロのまんが家にはそれは許されない。

箱書き→絵コンテにしてみる

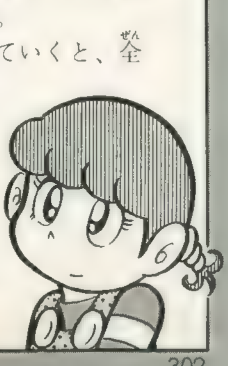
（自分がわかればよいので、絵は簡単でよい。）

●絵コンテで自分がかきたいまんがになっているかどうか考えてみよう。気にいらなかったら絵コンテを何度もかき直してみよう。
（絵コンテをかかないで直接かいていくと、全体の構成がうまくいかない。）

●資料を集めよう●

◇いろいろなものをスクラップしておくと便利です。

◇資料は丸うつしでなく自分なりに工夫して使おう。その方が勉強になりますよ。



〔まとめ〕

まんがにはまんが独特の表現がある。まんがを読むとき次のことを研究しよう。

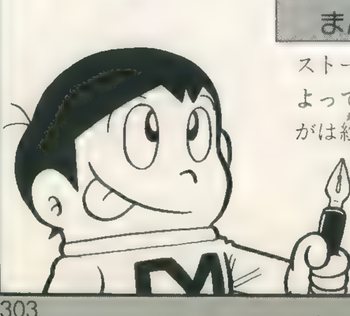
◇**吹き出し**
◇**記号**
◇**かき文字**(かき文字は絵の一部)
■コマ構成
- 1ページ全体のコマの構成(あまりコリすぎると逆効果)
- 1コマの中の構成(吹き出しのかき文字など気をつけて)

◎アングルによって、絵の構図が変化する。
(構図の変化によって、読者が受けるイメージが変わる。)

代表的な例
- 三角(山形)構図──→安定感がある
- 逆三角(コマ形)構図→安定感がない
- 水平線構図───→安定感がある

まんがは視覚的表現

ストーリーの表現をセリフだけにたよってすませるのはよくない。まんがは絵とセリフである。絵がある以上、絵のもっている表現方法を利用すべきだ。



まんが = セリフ + 絵

〔まとめ〕

まんがの絵 → 線画 ― 白黒の世界

線 → 方向性がある

- 線には方向性があり、目線はその方向に引かれる。
- 明暗のトーン(調子)として斜線をもちいるが、その方向性を計算していないと単調になったり、物がごちゃごちゃしてくる。
- 斜線のかけ合わせなども注意しよう。(よく練習して、線になれることです。)

絵 → リズムがある

- 形にリズムがあり、明暗にもリズムがある。
- 同じ調子でかけば、リズムがなくなり形がわかりにくく線が死んでしまう。

絵は計画を立ててからかこう

- 計画のない絵(作者の考えや表現があいまい)は、つまらない。
- 読者は作者の絵を見て、何かを感じながら理解するのです。何も感じなければ、読者にとってはわけのわからない絵ということです。



この本の総まとめ

作者 ― テーマ・ストーリー・絵 ― 読者

- 作者が何をかくか
- 読者にどう読ませるか

作者にとって一番大切なこと……

〔作者の感性（感覚センス）である〕

- 作者が自自の感性をみがくということは、作者の個性をきわだたせるということです。

個性のないまんがはつまらない

- 個性というのは、作者自身がもっている独特の感性です。しかし、読者は不特定多数であるから、作者の感性をストレートにまんがにしたのでは、読者である不特定多数にわかってもらえない。

↓

まんがのかき方が必要

↓

感性のないまんがはおもしろくない

↓

まんが家になるための勉強 ＝ 感性をみがけ

まんが用語事典

アイデア
まんがの案、作者の考え。

あおり
読者の注意を引くため、表紙に書く宣伝文句のこと。まんがの左右の欄外などにもよく入れる。

あたり
ペンを入れる前に、目印のために鉛筆で入れる簡単な線。

アップ
人物や物などをコマいっぱいにかくこと。また、部分を拡大してかくこと。

あて紙
ペン入れのとき手汗で原稿が汚れないように、手の下にあてる紙。

アシスタント
まんが家の手伝いをする人。背景をかいたり、原稿の仕上げなどをする。

アニメーション
動画のこと。テレビや映画で動くまんがのこと。

アミ
細かな点々(アミ点)のこと。アミを入れるには、ふつう青鉛筆で原稿にうすくその部分をぬれば

よい。また、直接自分でアミを入れたいときは、スクリーントーンのアミを切ってはってもよい。

イラスト

文字原稿を助けるための絵。さし絵のこと。

絵コンテ

アイデアを簡単な絵で、組み立ててみること。絵でかいたシナリオのようなもの。

S・Fまんが

科学空想まんがのこと。ファンタジックなまんがも含む。ロボットや宇宙、小人と森の妖精などがでてくるまんがなど。

エピローグ

物語の終わりの部分。

おち



ギャグまんがとか四コマまんがなどの最後の部分で、読者を笑わせたり納得させたりする。

かき文字

活字でなく、実際にスミ(ペン)でかいた文字。(擬音など)

拡大

絵をかきやすいように、実際の大きさ(原寸)より大きくかくこと。だいたい1.2倍でかくことが多い。

片面おこし

トビラおこしともいう。奇数ページの片面からはじめること。

カット

文章を補うちょっとした絵。

からすぐち
線をきれいに引く製図用具。

逆版
まんがの絵で、普通の状態の白黒が逆になること。

ギャグまんが
読者を笑わせることがねらいのまんが。

キャラクター
登場人物のこと。その性格やくせなども含む。きャラクターは、まんがのよし悪しを決めることがある。

キャプション
一コマまんがなどにつける表題、セリフ。

きりばり
間違った部分を修正するのに、間違った原稿を直接切り抜き、別の紙をはりつけること。

クライマックス
物語の盛り上がりの部分。読者はここで感動する。ストーリーの終わり近くにもってくること。

クロッキー
早がきのデッサン。

雲型定規
雲の形をした定規。曲線などをかくときに使う。

ゲラ
本になるまえの、ためし刷りの印刷。校正刷りともいう。この段階で間違ったところや、悪いところを直す。

原画

まんが家や画家がかいた、印刷されるまえの絵。

原寸

拡大したり縮少したりしない、そのままの原稿の寸法のこと。

ゴシック

活字の太い字体のこと。丸ゴシック、細ゴシックなどがある。

コスチューム

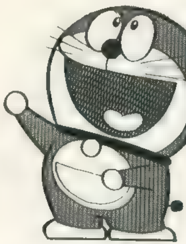
登場人物の服装。

コピー

原稿のうつし。

コマわり

ストーリーの展開にあわせて、コマの大きさを変えていくこと。



サスペンス

気がかり、不安という意味。読者をハラハラ、ドキドキさせるまんがを、サスペンスまんがという。

写植

写真植字。活字を一字一字感光紙に印刷するもの。最近のまんがのネームは、ほとんどこの方法でつくられる。

斜線

ななめに細かく引いた線。影などをあらわすのに使う。

シルエット

影のこと。まんがではベタや斜線の影で、人や物を表現することもある。

白黒

色を使わずに、スミだけでかくこと。

白ヌキ
黒ベタのところに、文字・絵を白くぬき出すこと。

スクリーントーン
セロハンに模様が印刷されている紙。これを切りとってまんがのバックなどに張りつける。

スリラー
読者をぞっとさせる恐怖まんが。

センス
感覚のこと。まんがをかくには、センスが必要だ。

タイトル
題名のこと。はじめに読者を引きつける部分だから、わかりやすくて、物語の内容をよく表したものがよい。

タチキリ
本が裁断されるところまで、いっぱいに絵をかくこと。

タッチ
ペンタッチのこと。ペンの使い方で線の強弱などをだす。

テーマ
まんがを通して、作者がいいたいこと。これがはっきりしていないとつまらないまんがになる。

デッサン
ペンを入れるまえの、鉛筆でかいた下絵のこと。

デフォルメ
物をそのままかくのではなく、変形したり、大

げさにかいたりして、その物の特徴を強調すること。

トビラ

いちばん最初のページ。タイトルページともいう。

天地・左右

まんが原稿の上部が天、下部が地。左右は左と右。

トレス

絵をうつすこと。トレシングペーパー(薄い紙)を原稿にあててうつす。

ナレーション

説明のこと。人物のセリフとは別につけてある説明。映画の語りの部分。

ナンセンスまんが

普通には考えられない、バカげたおかしさをねらうまんが。(本当は、センスがないとかけないまんがです。)

ネーム

吹き出しの中のセリフ。

ノンフィクション

つくり話ではなく、事実にもとづいた話。



ノンブル

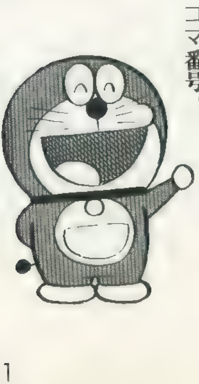
ページ番号、コマ番号。

バック

背景のこと。

ヒーロー

男の主人公。



ヒロイン
女の主人公。

フィクション
事実にもとづいた話ではなく、頭の中で考えた作り話。

俯瞰
上から見た構図。

伏線
ストーリーの展開上、あとあとのために前もって入れておく事がら。

吹き出し
人物などがしゃべるとき、セリフのはいっているわく。

プロローグ
物語のはじまる部分。

ボツ
原稿か不採用になること。

まんがマップ(まん景ともいう)
記号だけではなく、まんがの絵を入れたりしてわかりやすく、また親しみやすくした地図。

まん研
大学や高校にある「まんが研究会」の名称を略したいい方。

ルビ
漢字にふってある仮名。ふり仮名

ロング
遠距離描写。アップの反対。


略画字典
COFFEE
1000
1000
1000


1月 がつ
お年玉

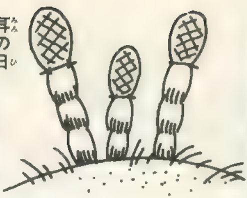
2月 がつ



3月（がつ）

耳の日



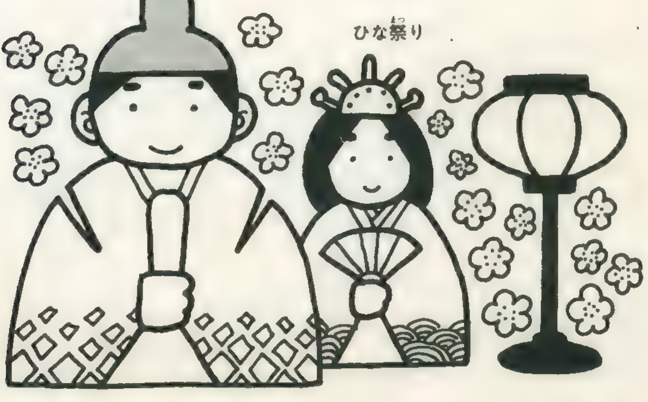


消防記念日



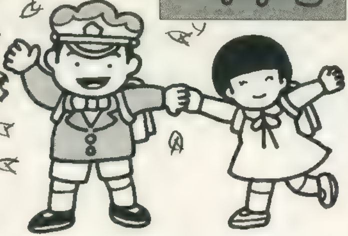


ひな祭り



4月







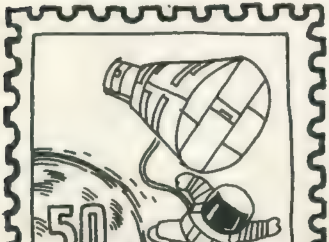
逓信記念日



科学技術週間



世界宇宙旅行の日





図書館記念日


こどもの日
5月
愛鳥週間
金
世界赤十字デー
母の日

6月（がつ）

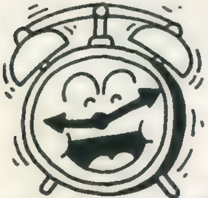


計量記念日（けいりょうきねんび）









時の記念日（ときのきねんび）



歯の衛生週間（はのえいせいしゅうかん）



オリンピック・デー


7月
七夕祭
えにっき
山開き
SUN

8月（がつ）









海開き（うみびらき）



9月



10月





電信電話記念日







目の愛護デー



鉄道記念日



11月



12月（がつ）



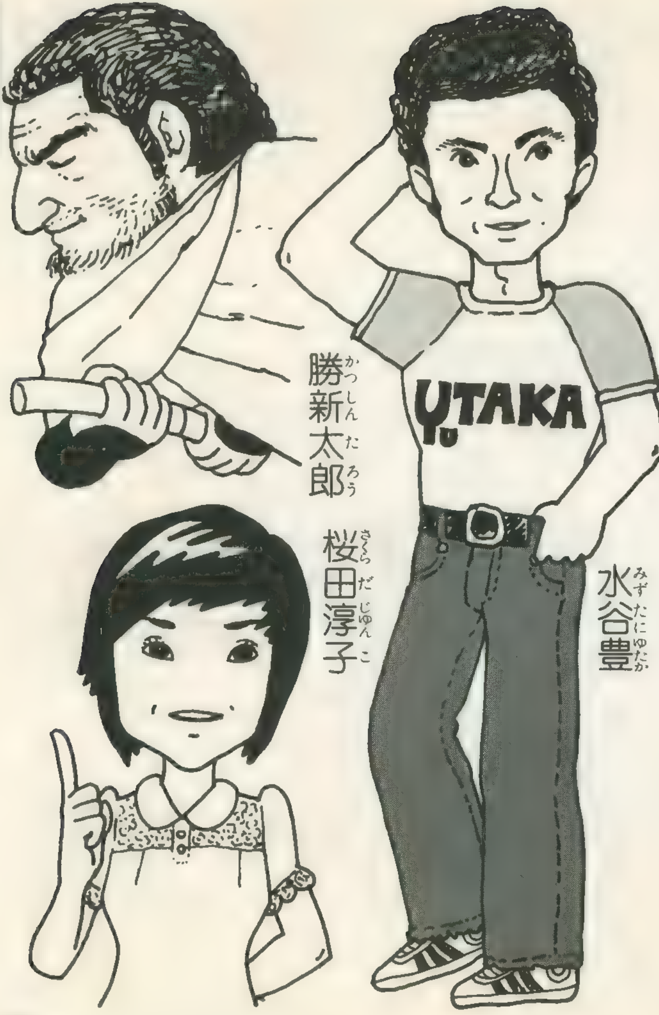
タレント




野口五郎
GORO
1
西城秀樹
YMCA
M
K
ピンク・レディー

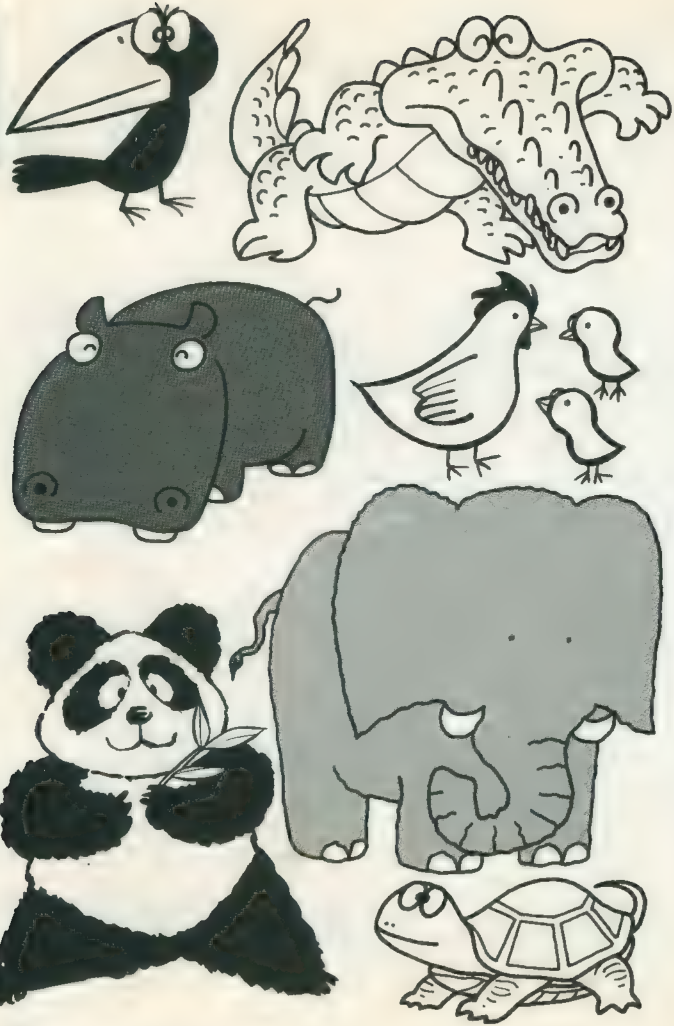


渥美清（あつみきよし）
山城新伍（やましろしんご）
萩本欽一（はぎもときんいち）
岩崎宏美（いわさきひろみ）


勝新太郎（かつしんたろう）
YUTAKA
桜田淳子（さくらだじゅんこ）
水谷豊（みずたにゆたか）

動物（どうぶつ）



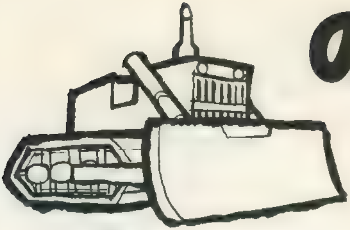


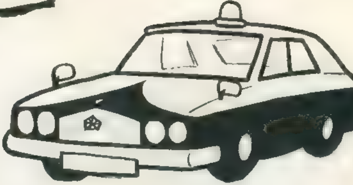
時代劇（じだいげき）




エス エフ
SF

のりもの

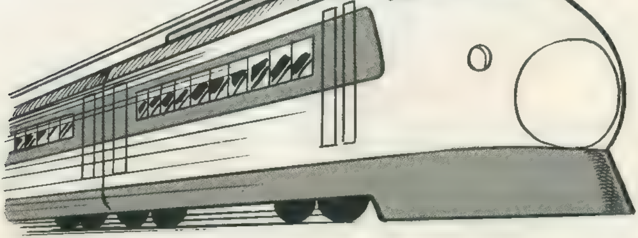


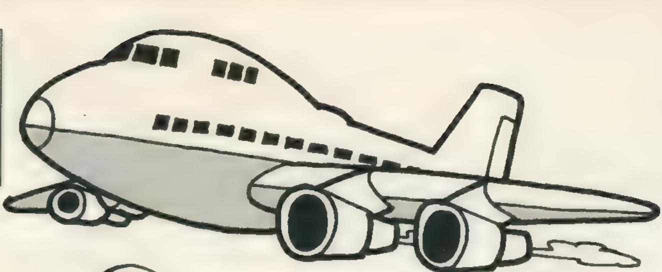


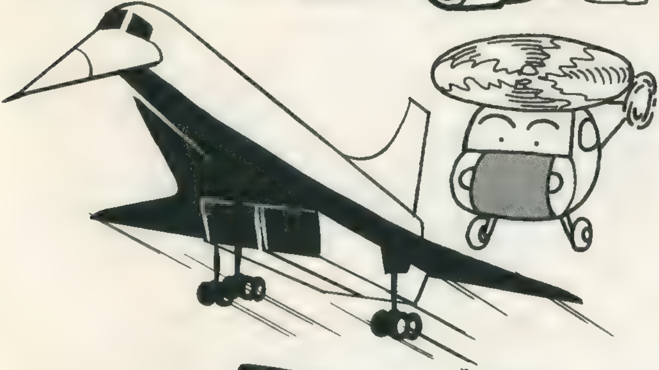


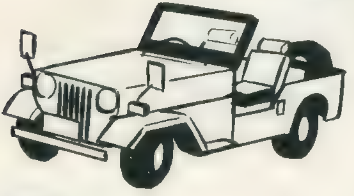




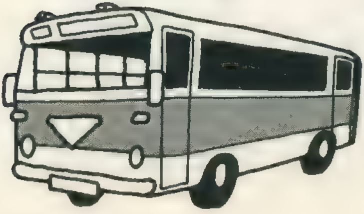













HOKURIKU
北陸
越前
HOKKAIDO
北海道
観光地
かんこうち
TOHOKU
東北
中部
CHUBU
KANTO-IZU
関東
伊豆


SAN-IN-SANYO
山陰
*山陽


関西

スタンプ集(しゅう)


KITA KYUSHU
北九州


MINAMI-KYUSHU
南九州


四国
SHIKOKU



まんが漢字
弱い者
強い者
走る
歩く
売る
買う
貸してやる
百円以上



住まい



健康



氷山



兄と弟



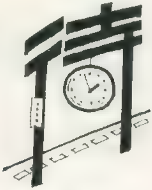
道具



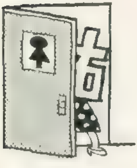
働く



第一



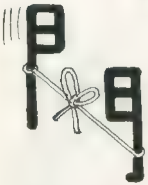
電車を待つ



使用中



冬の季節



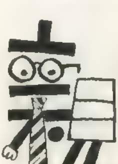
関係ある



申す



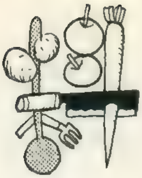
いい湯だナア



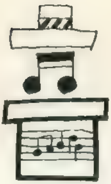
親父



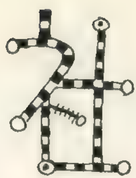
動物園



お料理



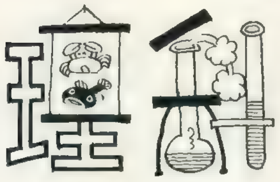
音楽



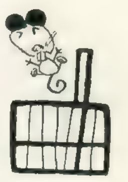
社会



算数



理　科



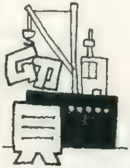
自由



持ち上げる



電車賃は百円



貿易



危険！



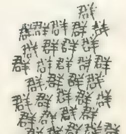
複雑だナア



制服



講演



群衆



資料の本



海の底



黒髪

月曜日は月見



火曜日は火事



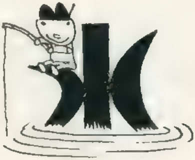


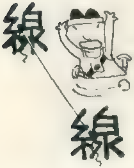
新記録



学級委員

水曜日はつり



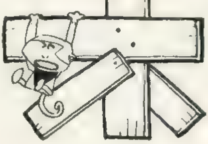


ゴールの線

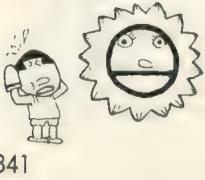


青い空

木曜日は木のぼり



あつい日曜日



土曜日は土いじり

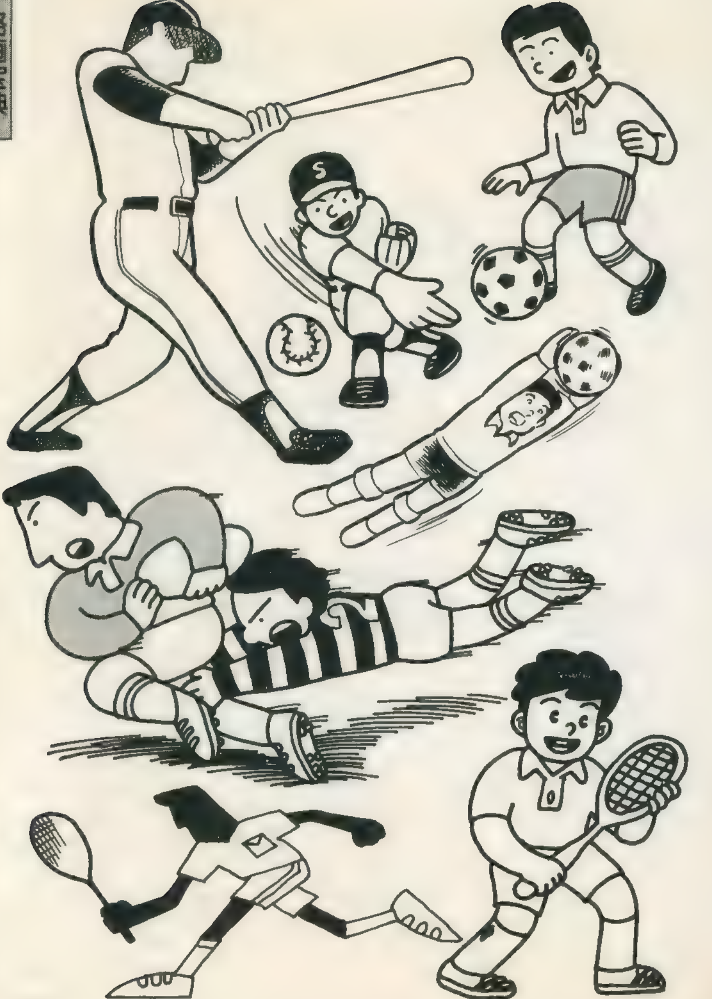




金曜日は銀行

スポーツ





プロ野球選手の似顔絵

セ・リーグ




堀内投手（巨人）
大島選手（中日）
衣笠選手（広島）
別当監督（大洋）
斉藤（明）投手（大洋）
高田選手（巨人）
柴田選手（巨人）
大杉選手（ヤクルト）
星野投手（中日）
船田選手（ヤクルト）
木俣選手（中日）
山本（浩）選手（広島）
江夏投手（広島）
理論派
広岡監督（ヤクルト）
山本投手（阪神）
江本投手（阪神）
藤田選手（阪神）
TIGERS
TIGERS

パ・リーグ



有藤選手（ロッテ）
広瀬監督（南海）
マルカーノ選手（阪急）
藤原選手（南海）
村田投手（ロッテ）
田淵選手（西武）
山田投手（阪急）
福本選手（阪急）
太田（幸）投手（近鉄）
富田選手（日本ハム）
土井選手（西武）
鈴木投手（近鉄）
レロン・リー選手（ロッテ）
藤田投手（南海）
佐伯投手（日本ハム）
東尾投手（西武）
西本監督（近鉄）
高橋（直）投手（日本ハム）

まんがのかき方全百科●もくじ●

まんがのかき方全百科

■監修■　藤子不二雄　©藤子スタジオ

■構成・執筆■　方倉陽二

■協力■　藤子スタジオ

■イラスト■　斎藤信夫　山科　潤

■写真■　持田和夫

コロタン文庫㉞　まんがのかき方全百科　定価580円

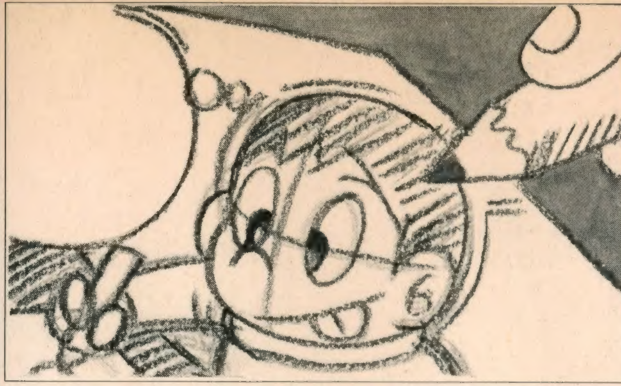
昭和54年7月20日初版第1刷発行
昭和54年10月15日初版第2刷発行
編　集　株式会社　雪書房
発行者　相　賀　徹　夫
印　刷　図書印刷株式会社

発行所　株式会社　小学館
東京都千代田区一ツ橋2～3～1
電　話　編集 03－230－5681
製作 03－230－5333
販売 03－230－5739
郵便番号101　振替東京8-200番

コロタン文庫
34

まんがのかき方全百科（オール）

小学館



コロタン文庫
34

まんがのかき方全百科



まんがのかき方全百科

定価580円

8676－281034－3068

小学館